Opis do Prince of Persia The Sands of Time . Trzy konkursy . Dwa plakaty

PlayStation 2 • Xbox • GameCube • PS one • GameBoy • Mobile

NEO PLUS

STYCZEŃ 2004 (1/2004)
nr 61 . cena: 8.50 zł (w tym 7% Vat)

RECENZJE: 1080 Avalanche, Goblin Commander, Sphinx, The Hobbit, Kya: The Dark Lineage, Rebel Strike, I-Ninja, Magic the Gathering Battlegrounds, Jedi Knight 3, Armed & Dangerous, Amped 2, Crash Nitro Kart i inne!

100 STRON NA ŚWIĘTA

Tylko u nas

THE GETAWAY 2

Pierwsze informacje o gangsterskim sequelu - wywiad z autorami i screeny!

James Bond powraca

EVERYTHING OR NOTHING

Superprodukcja z Jamesem Bondem - relacja ze specjalnego pokazu gry

Co nas czeka w nowym roku?

ROK 2004 A GRY VIDEO

Zapowiedzi, prognozy, nowości

Sprawdzamy w akcji

GRAN TURISMO 4

Testujemy Gran Turismo 4 Prologue

RECENZJE

Manhunt
Legacy of Kain Defiance
Project Gotham Racing 2
Broken Sword 3
Mario Kart Double Dash!!
Max Payne 2

NEWSY

Driv3r
R: Racing Evolution
Zombies
Geist
Terminator 3: Redemption
Final Fantasy X-2

Independent Press
9 771505 820004 01
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

Spraw swojej konsoli super prezent(y) !!!

www.ultima.pl

ULTIMA

elektroniczne/ Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Dreamcast | Gameboy Advance | Gamecube | Inne | NOKIA N-Gage | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox

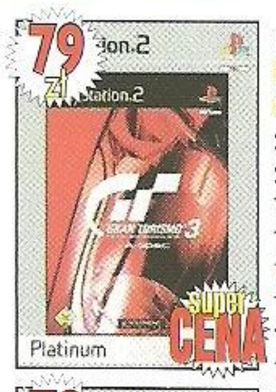
odnawiana konsola, gra i dostawa gratis

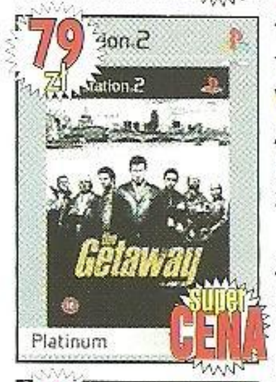
PLAYSTATION 2

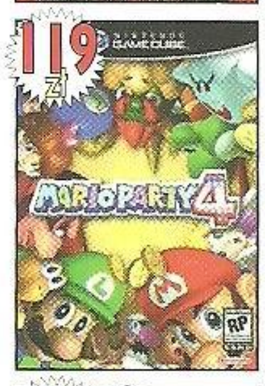
ALIEN vs PREDATOR: Extinction ..195
AMPLITUDE ..229
BLOOD OMEN 2 ..229
BLOODRAYNE ..199
BREATH of FIRE: Dragon Quarter ..195
BURNOUT 2 ..149
CHAOS LEGION ..195
COLIN 04 ..199
CONFLICT DESERT STORM 2 ..219
CROUCHING TIGER Hidden Dragon ..219
DEAD TO RIGHTS ..195
DEF JAM VENDETTA ..195
DEVIL MAY CRY 2 ..199
DIE HARD VENDETTA ..219
DISNEY EXTREME SKATE ADVENTURE ..199
DOG's LIFE ..239
DRAKAN ..229
ENTER THE MATRIX ..199
EYETOY PLAY + kamera ..279
EYETOY: Groove ..199
FORMULA ONE 2003 ..229
FREEDOM FIGHTERS ..195
FREESTYLE METAL X ..219
GHOST HUNTER ..239
GUNFIGHTER 2 ..149
HARRY POTTER 2 ..199
HARRY POTTER: Quidditch World Cup ..195
HULK ..219
HUNTER The Reckoning ..219
INDIANA JONES ..209
ITALIAN JOB ..219
KNOCKOUT KINGS 2002 ..179
MADDEN NFL 2004 ..159
MARK OF KRI ..219
MEDAL of HONOR: Rising Sun ..195
MGS 2: Substance ..199
MIDNIGHT CLUB 2 ..219
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE ..149
MOTO GP 3 ..219
NBA LIVE 2003 ..199
NBA LIVE 2004 ..195
NBA STREET vol. 2 ..195
NHL 2003 ..199
NHL 2004 ..195
PRIMAL ..219
PRO EVOLUTION SOCCER 3 ..239
RED FACTION 2 ..219
RESIDENT EVIL: Dead Aim ..159
RYGAR ..149
SECRET Weapons Over Normandy ..219
SILENT HILL 3 ..199
SLY RACOON ..229
SOCOM + HeadSet ..359
SOUL CALIBUR 2 ..195
SPIDERMAN THE MOVIE ..189
STARSJY & HUTCH ..219
TENCHU: Wrath of Heaven ..219
THE GREAT ESCAPE ..219
THE SIMS ..199
TIME CRISIS 3 ..239
TIME SPLITTERS 2 ..199
TIGER WOODS GOLF 2004 ..195
TOMB RAIDER Angel of Darkness ..219
TRUE CRIME ..199
VAMPIRE NIGHT + pistolet GUNCON 299
VIRTUA FIGHTER 4 Evolution ..199
WAR OF MONSTERS ..229
WOLFENSTEIN ..219

Platinum PS2:

007 NIGHTFIRE ..77
BRITNEY'S DANCE BEAT ..69
CASTLEWEEN ..119
COLIN McRAE RALLY 3 ..119
DEVIL MAY CRY ..77
DEVIL MAY CRY 2 ..89
EVIL DEAD A Fistful of Boomstick ..119
FIFA 2003 ..79
FINAL FANTASY X ..119
GETAWAY ..79
GRAN TURISMO 3 ..79
GRAN TURISMO CONCEPT CAR ..79
HITMAN 2 ..129
JAK & DEXTER ..119
KESSEN ..119
KINGDOM HEARTS ..119
LORD OF THE RINGS Two Towers ..77
METAL GEAR SOLID 2 ..99
NO ONE LIVES FOREVER ..99
PRO EVOLUTION SOCCER 2 ..139
PROJECT ZERO ..119
RATCHET & CLANK ..79







RAYMAN REVOLUTION ..79
RED FACTION ..49
RESIDENT EVIL Code Veronica ..77
SCOOBY DOO Night of 100 Frights ..119
SSX TRICKY ..99
TEKKEN 4 ..119
TEKKEN TAG TOURNAMENT ..119
THEME PARK WORLD ..79
THE WAY OF THE SAMURAI ..119
THIS IS FOOTBALL ..119
TOCA ..49
TONY HAWK PROSKATER 3 ..109
TONY HAWK 4 ..119
WRC 2: Extreme ..79

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 ..999
Srebrna konsola PLAYSTATION 2 (2 joypady, podstawka) ..1159
Action Replay MAX ..169
Dual Mini Pad ..59
Dual Shock oryginalny ..149
Extreme Action Pad Logitech ..119
Kabel S-Video ..39
Kierownica GT Force Logitech ..399
Klawiatura Logitech ..149
Link Cable ..29,90
Memory Card 8 MB NYCO ..129
Memory Card 8 MB Sony ..159
Memory Card 8 MB x2 ..179
MultiTap ..79
Mysz optyczna Logitech ..129
Pilot (nieoryginalny) ..59
Pilot oryginalny ..159
Podstawka pionowa ..19,90
Przedłużacz do joypada ..19,90
Przewód optyczny ..49
REGION X (zdejmuje regiony z DVD) ..65

PLAYSTATION/PS ONE

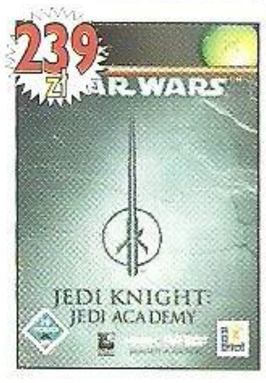
3 gry Disneya: Księga Dżungli, A Bug's Life, Hercules ..129
3 gry Disneya: Tarzan, Mickey's World Wild Adv., Mulan ..129
BOND 007: T.W.I.N.E. ..39
CRASH 2 ..99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED ..99
CRASH TEAM RACING ..99
DELTA FORCE Urban Warfare ..99
FINAL FANTASY 8 ..109
GAUNTLET LEGENDS ..59
GRAN TURISMO 2 ..99
GTA PACK (GTA1, GTA2, GTA London) ..129
HARRY POTTER 2 ..99
HUGO: Frog Fighter ..119
JADE COCOON ..59
MEDAL OF HONOR 1+2 ..69
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND ..39
NBA 2003 ..119
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE / MOTO RACER 2 ..69
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE ..39
RAYMAN 1 i RAYMAN 2 ..109,90
SOUL REAVER ..59
SPYRO 3 ..109
TEKKEN 3 ..99
TOMB RAIDER 1, 2, 3, 4, 5 ..59
TONY HAWK 4 ..69
WIPEOUT 3+DESTRUCTION DERBY 2 ..99

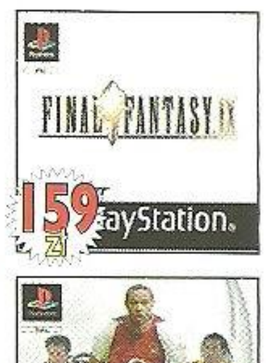
Akcesoria:

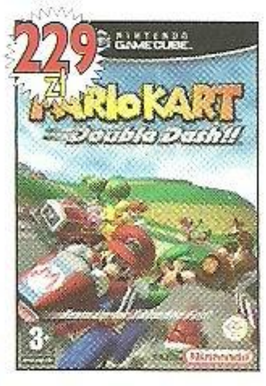
PS One ..399
Game Hunter Pro ..49
Joypad analogowy DualShark ..49
Joypad analogowy nieoryg. x 2 ..79
Kierownica Double Force Big Ben ..129
Link cable ..29.90
Memory card 15 bloków ..19.90
Memory card 30 bloków ..29.90
Memory card 120 bloków ..39,90
Multitap nieoryginalny ..69
Pal converter ..49
Pistolet ..już od 49
Przedłużacz ..19.90
RFU Adapter ..29
RGB + AV cable ..24.90
Standard Pad ..19.90

GAMECUBE

007 AGENT UNDER FIRE ..79
007 NIGHTFIRE ..79
1080 AVALANCHE ..239
AGRESSIVE INLINE ..119







DEAD TO RIGHTS ..199
F-ZERO ..239
FIFA 2003 ..79
FIFA 2004 ..199
FREEDOM FIGHTERS ..195
HARRY POTTER 2 ..79
KNOCKOUT KINGS 2003 ..209
LORD of the RINGS Return of the King ..199
MEDAL OF HONOR FRONTLINE ..79
MEDAL OF HONOR RISING SUN ..199
METROID PRIME ..229
NBA COURTSIDE 2002 ..159
NBA LIVE 2003 ..79
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND ..159
NHL 2003 ..79
P.N. 03 ..195
RESIDENT EVIL ..119
RESIDENT EVIL 3 ..119
RESIDENT EVIL ZERO ..199
ROCKY ..119
SIMS (+ prezent) ..209
SMASH BROS MELEE ..119
SOUL CALIBUR 2 ..239
SSX 3 ..199
STARFOX ADVENTURES ..179
STAR WARS: Rebel Strike ..239
SUPER MARIO SUNSHINE ..119
SUPER SMASH BROS. MELEE ..119
TIGER WOODS 2004 ..199
TONY HAWK UNDERGROUND ..239
TOP GUN ..199
TUROK EVOLUTION ..229
TWO TOWERS ..209
VEXX ..210
WARIO WORLD ..229
WAVE RACE ..119
ZELDA Wind Waker + Ocarina of Time ..239

Akcesoria:

GBA <–> GCN Link ..29,90
GCN –> PSX Converter ..34,90
Joypad Joytech - czarny ..55
Joypad Joytech - fioletowy ..55
Joypad oryginalny ..145
Joypad bezprzew. - BigBen ..219
Joypad wavebird ..219
Kierownica Logitech Force Logitech ..299
Memory card - oryginalna ..89
Memory card 4 Mb - nieoryginalna .. 29,90
Memory card 8 Mb - nieoryginalna ..69
Memory card 64 Mb BigBen ..99
Plecak ..169
Przedłużacz do pada ..19,90
RF modulator ..89
RF unit do 3 konsol ..59
RGB - znakomita jakość! ..59
RGB cable - oryginalny ..129

Promocyjne ceny:

MARIO PARTY 4 ..119
ETERNAL DARKNESS ..119
ACE GOLF ..119
BATMAN: DARK TOMORROW ..119
BLOODY ROAR ..79
BMX XXX ..119
HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC ..79
KELLY SLATER PRO SURFER ..59
LOST KINGDOMS ..59
MINORITY REPORT ..49
RAYMAN 3 ..119
STAR WARS: CLONE WARS ..79
TONY HAWK 3 ..79
TONY HAWK 4 ..119
TOP GUN ..119
UFC THROWDOWN ..119
VIRTUA STRIKER 2002 ..99
WRECKLESS ..79
X-MEN: NEXT DIMENSSION ..79
X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE ..79

X-BOX

BOND 007: NIGHTFIRE ..79
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER ..79
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE ..79
SSX TRICKY ..79
FREEDOM FIGHTERS ..199
SOUL CALIBUR 2 ..199
SSX 3 ..199
LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING ..199
MEDAL OF HONOR: RISING SUN ..199
NEED FOR SPEED UNDERGROUND ..159

Akcesoria:

X-BOX ..999
Joypad XS BigBen ..89
Pistolet GunStation 2 ..159
RGB Scart ..49
RGB Scart + Optic Out ..79
RGB Scart + Optic + S-Video ..119
i inne ..tel., www

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS ..199
BOXING FEVER ..149
BROKEN SWORD ..149
CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance ..199
COLIN MCRAE RALLY 2.0 ..159
CRASH BANDICOOT XS ..189
DEFENDER OF THE CROWN 189
DONALD DUCK ADVANCE ..139
DOOM 2 ..189
EYE OF THE BEHOLDER ..149
FIFA FOOTBALL 2003 ..189
FINAL FANTASY TACTICS ..209
GOLDEN SUN ..199
GT ADVANCE 2: RALLY RACING ..209
GT ADVANCE 3 ..209
HARRY POTTER 2 ..199
HOT WHEELS VELOCITY X ..159
HUGO ADVANCE PL ..179
LEGO BIONICLE - MATORAN ADVENTURES 199
LILO & STITCH ..159
LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS ..139
METROID FUSION ..199
MINORITY REPORT ..189
MOTO RACER 2 ..159
MUMMY MANACLE OF OSIRIS ..159
NEXT GENERATION TENNIS ..99
PINBALL CHALLENGE ..159
POKEMON RUBY ..209
POKEMON SAPHIRE ..209
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR ..189
RAYMAN 3 ..199
SHEEP ..179
STAR WARS E2: ATTACK OF THE CLONES 189
STREET FIGHTER ALPHA 3 ..159
STUART LITTLE 2 ..189
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS ..179
SUPER STREET FIGHTER 2 - TURBO REVIVAL ..129
TEKKEN ADVANCE ..169
THE LOST VIKINGS ..199
TIGER WOODS 2004 ..119
TOCA TOURING CARS ..199
TOM & JERRY INFURNAL ESCAPE 189,90
TOMB RAIDER: THE PROPHECY ..159
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 ..89
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 ..189
TONY HAWK UNDERGROUND ..199
WARIOLAND 4 ..199
WORMS WORLD PARTY ..159
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE ..199
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV 3 ..199
ZELDA Link to Past ..199

Akcesoria:

GAMEBOY ADVANCE ..399
GAMEBOY ADVANCE SP ..649
Ekranik wymienny ..19,90
Illuminator Pro (z zasil. i akum.) ..99
Lupa antyrefleksowa ..49,90
Lampka ..19,90
Link cable (4 w jednym) ..29
Lupa z podświetleniem ..24,90
MP3 MUSIC PLAYER ..159
Multi link cable ..29,90
Pokrowiec GBA SP ..64,90
Pudełka na gry (6 szt.) ..19,90
Słuchawki GBA SP + adaptor ..29
Zasilacz + akumulator ..49,90
Zestaw 1: pudełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki ..59
Zestaw 2: akumulator, lupa, pokowiec, link ..59

DREAMCAST

Gry, akcesoria ..www, tel.

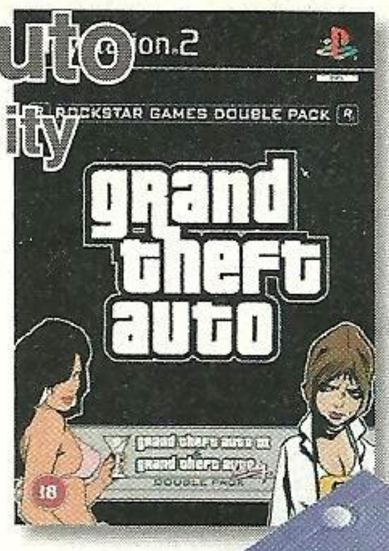
NOKIA N-GAGE

Gry, Akcesoria ..www, tel.

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do pięciu dni. 2. Akcesoria z półroczną gwarancją. 3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją. 4. Możliwość wysyłki w 24 godz. 5. Zawsze niskie ceny. 6. Profesjonalna obsługa. 7. Produkty bezpiecznie zapakowane. 8. Koszt wysyłki: Poczta Polska 9,50 zł, kurier Stolica 20 zł, Pocztex (24h) 30 zł

Grand Theft Auto
GTA 3 + GTA Vice City



199 zł

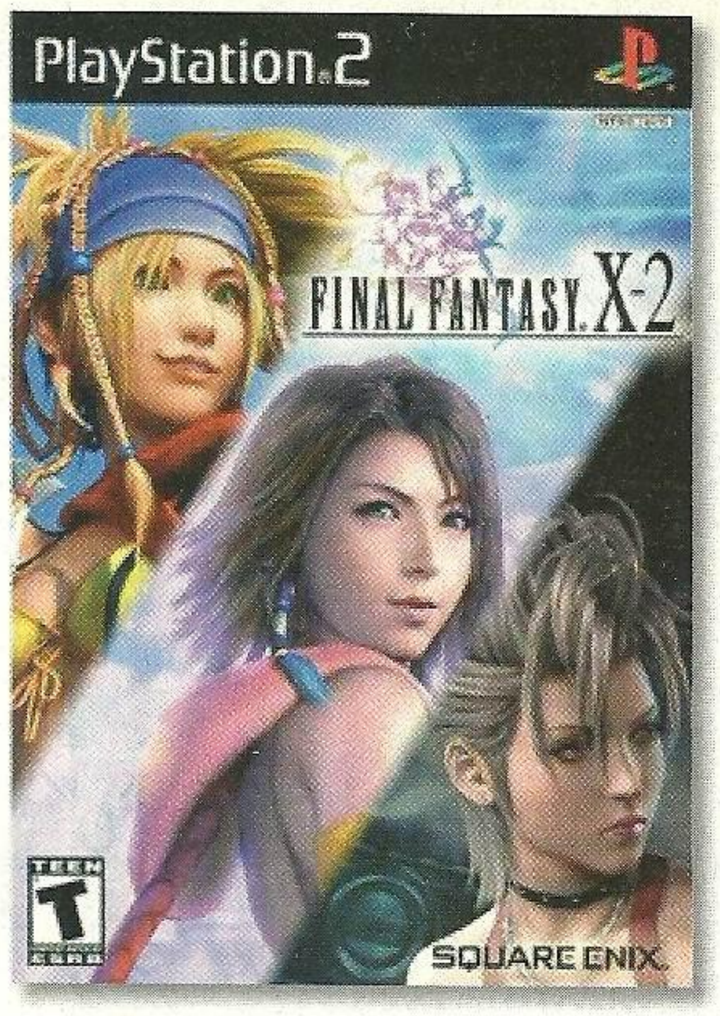
GameCube

Mario Party 4 + Eternal Darkness
+ 2 x oryginalny joy
+ oryginalna karta pamięci

589 zł

FINAL FANTASY X-2

Zamówienie przedpremierowe
Premiera luty 2004



189 zł

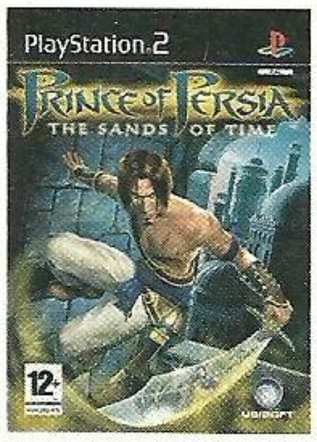
REWOLUCJA CENOWA W KONSOLACH! CZY KTOŚ PRZEBIJE NASZĄ OFERTĘ?

Konsola PLAYSTATION 2 + DUALSHOCK 2

NOWY MODEL !!!
Najnowszy laser, cicha praca

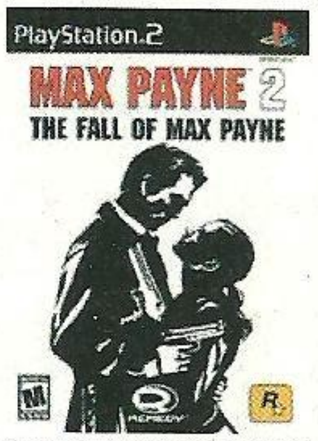
Cena: ~~1099 zł~~
Twoja cena: **999 zł**

PRINCE OF PERSIA Sands of Time (PS2)



Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **219zł**

MAX PAYNE 2 (PS2)

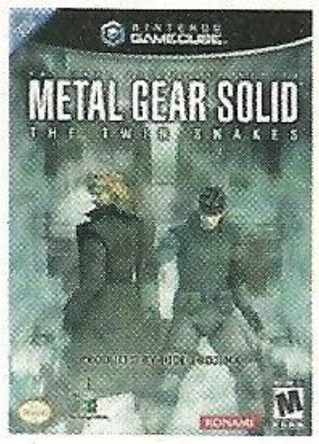


Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **219zł**

Konsola GAMEBOY ADVANCE SP

Cena: ~~699 zł~~
Twoja cena: **649 zł**

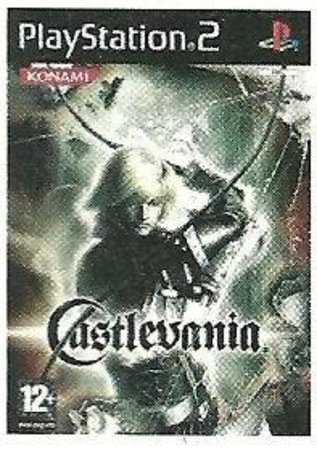
METAL GEAR SOLID Twin Snakes (GCN)



Preorder
Premiera: marzec 2004

Twoja cena: **tel./www**

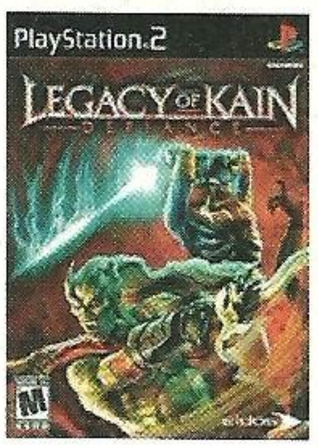
CASTLEVANIA Lament of Innocence (PS2)



Preorder
Premiera: luty 2004

Cena: ~~259 zł~~
Twoja cena: **229 zł**

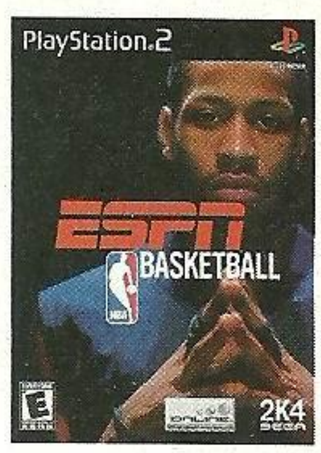
LEGACY OF KAIN: Defiance (PS2)



Preorder
Premiera: luty 2004

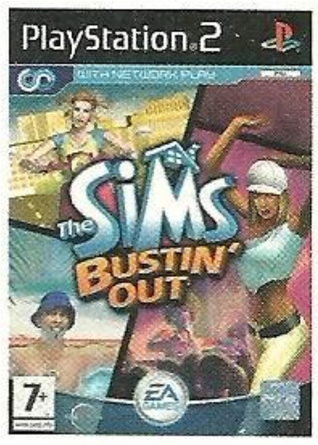
Cena: ~~229zł~~
Twoja cena: **209 zł**

ESPN BASKETBALL (PS2)



Twoja cena: **229 zł**

THE SIMS (PS2)

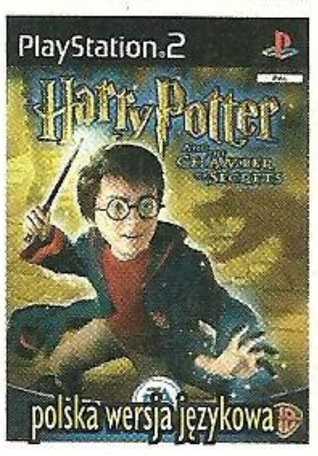


Twoja cena: **195 zł**

LORD OF THE RINGS Powrót Króla (PS2)

Twoja cena: **195 zł**

HARRY POTTER (PS2)

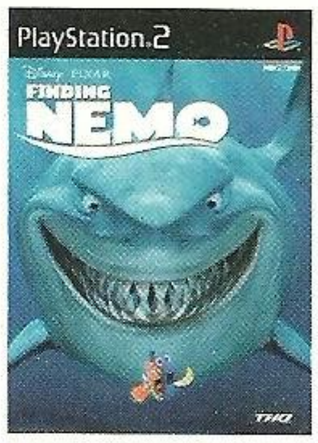


Twoja cena: **159 zł**

MANHUNT (PS2)

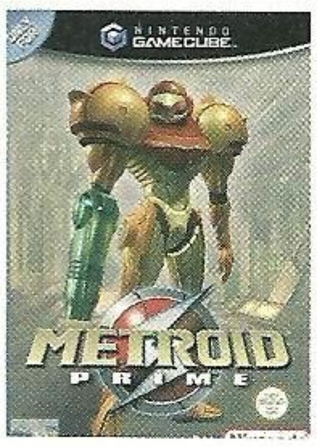
Cena: ~~229zł~~
Twoja cena: **219 zł**

FINDING NEMO (PS2)



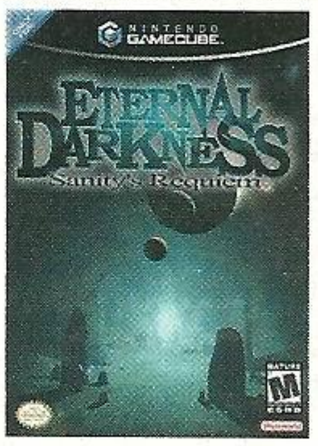
Cena: ~~229zł~~
Twoja cena: **219 zł**

METROID PRIME (GCN)



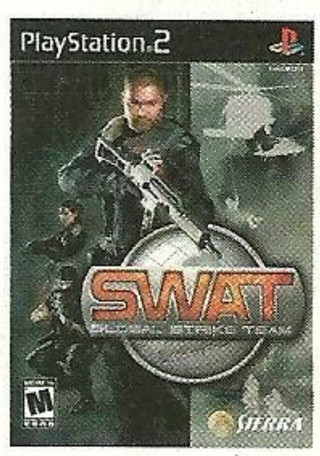
Cena: ~~219zł~~
Twoja cena: **179 zł**

ETERNAL DARKNESS (GCN)



Cena: ~~199zł~~
Twoja cena: **119 zł**

SWAT (PS2)



Cena: ~~229zł~~
Twoja cena: **219 zł**

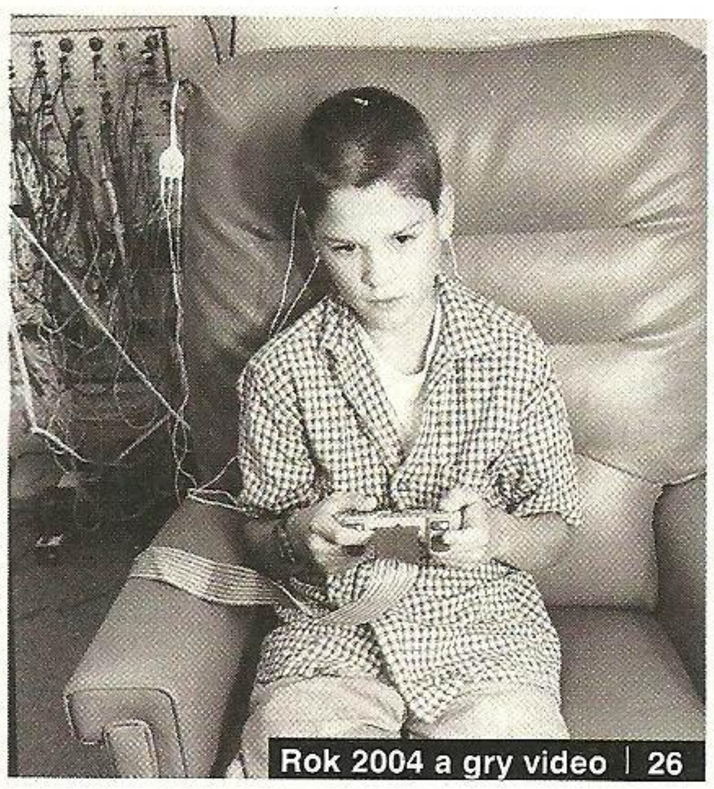
DEVIL MAY CRY I PS2
RESIDENT EVIL CODE VERONICA PS2
BOND 007: NIGHTFIRE PS2
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE PS2
FIFA 2003 PS2
LORD OF THE RINGS TWO TOWERS PS2

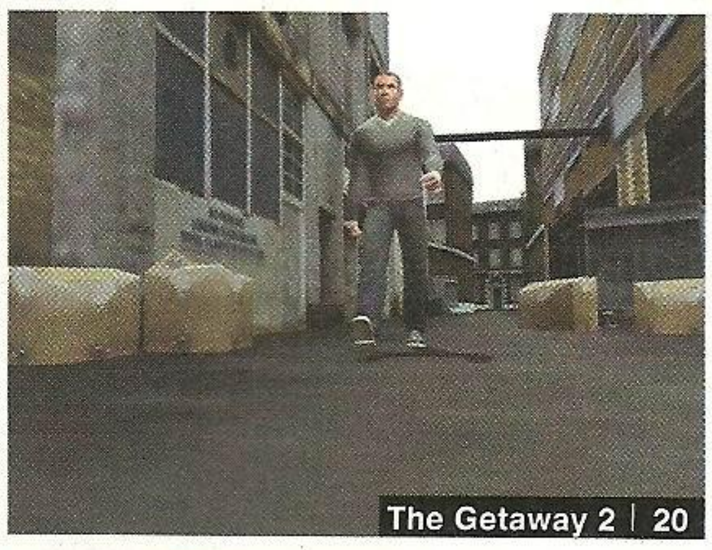
Twoja cena: **77 zł**

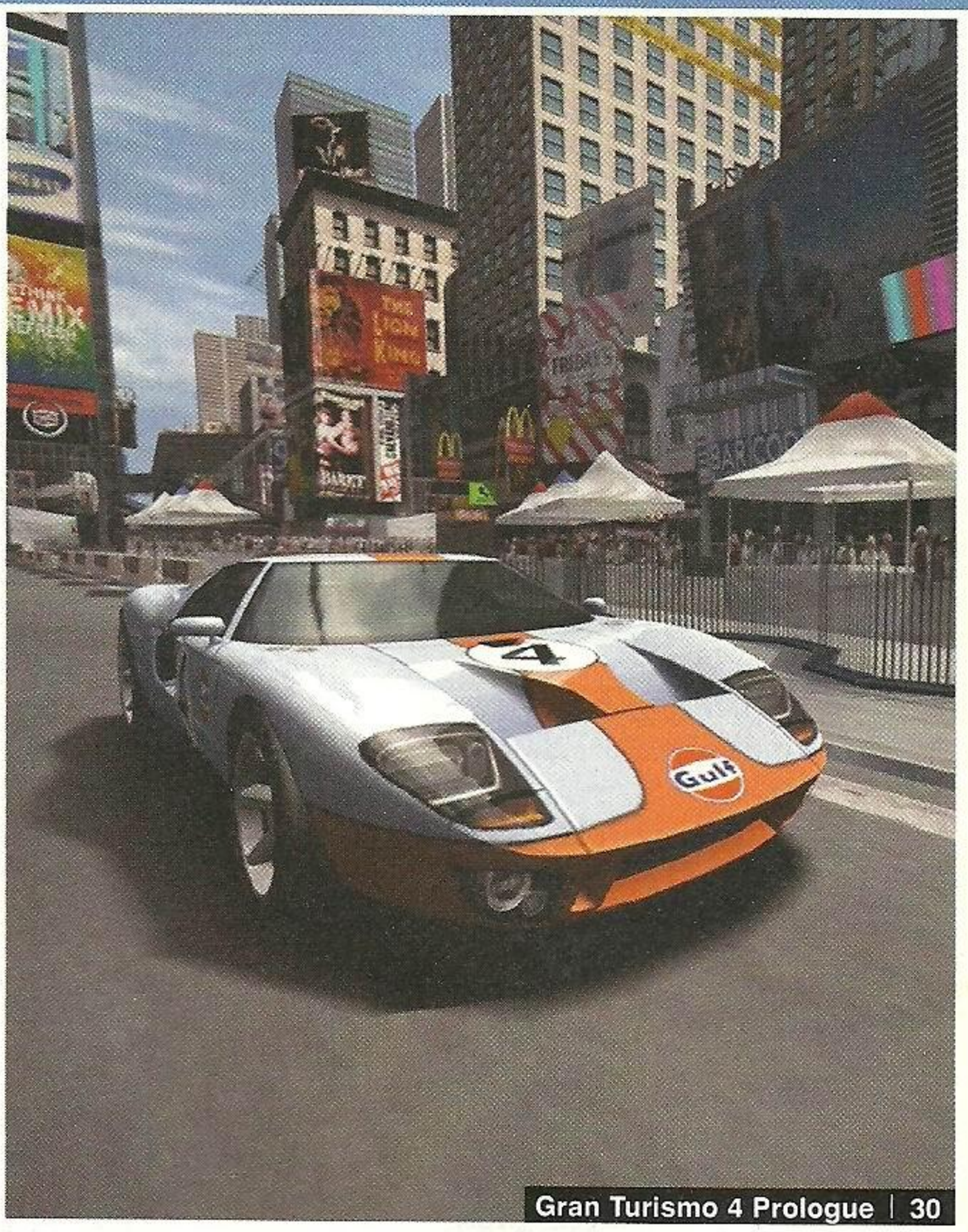
Witajcie!
Konsolowe gry dla dorosłych, a raczej dozwolone od osiemnastu lat i zawierające treści absolutnie niewskazane dla dzieci stały się faktem. Spektakularne sukcesy finansowe **GTA III** i **GTA: Vice City** (w sumie seria **GTA** znalazła ponad dwadzieścia pięć milionów nabywców!) bez wątpienia odcisną piętno na całej branży. Dziesięć lat temu konsole kojarzono z zabawkami dla małych dzieci, dziś gra każdy, niezależnie od wieku. Coraz częściej będziemy widzieć realistycznie przedstawianą przemoc, jak choćby w recenzowanych w tym miesiącu **Manhuncie** i **Max Payne 2**, czy zapowiedzianym już **The Getaway 2**. A w kolejce czekają przecież **Mafia**, kolejna część **GTA**, sequel **True Crime** i masa innych projektów, o których jeszcze nie wiemy, a które z pewnością powstają w studiach developerskich. Konkurencja na rynku gier jest tak duża, że wydawcy z otwartymi rękami przywitali nową grupę demograficzną – bogatą (bo posiadającą własne dochody) i chętną spróbowania czegoś nowego. Bo czy nie jest już w niejednym domu na świecie tak, że dziecko po południu gra w **I-Ninja** czy **Sphinxa**, a jego ojciec, gdy wszyscy już zasną wyciąga z szafy **Manhunta**? Osobiście uważam, że nie ma w tym niczego złego, dopóki szafka ojca zamykana jest na klucz. Żyjemy w wolnym kraju i każdy pełnoletni ma prawo bawić się tak, jak chce. Mimo tego, co napisałem wcześniej, w świadomości społecznej gry w dalszym ciągu funkcjonują jako produkty stricte dla dzieci, a rodzice często nie interesują się, w co ich pociecha gra.
W obliczu nadejścia nowego gatunku ultrabrutalnych, pełnych przemocy pozycji to powinno się zmienić.
Dzieciak nie może iść do sklepu i kupić **Manhunta**. Jego babcia z kartką w ręku i zapisanym na niej tytułem gry będącej prezentem dla wnuczka powinna zostać w sklepie zapytana przez sprzedawcę ile gracz ma lat i uświadomiona, co mu chce kupić. Wreszcie ojciec, czy matka naszego bohatera powinni rzucić okiem, czy przypadkiem ośmiolatek w swoim pokoju na ekranie telewizora nie katuje kijem przechodnia. Bo jego wyobrażenie o grach powinno wyglądać nieco inaczej. Oczywiście; łatwiej napisać, a trudniej zrobić. Ale od czegoś trzeba zacząć. Nie wątpię, że gdy dorobicie się własnych pociech, z pewnością będziecie bardziej zwracać na to uwagę. Kto wie, jakie wtedy będą gry?
No, ale dość tego. Nie samą przemocą człowiek żyje. Przed Wami lektura świątecznego numeru N+, obszerniejszego i wypełnionego po brzegi materiałami. Ponad czterdzieści recenzji, cztery Specjale, masa newsów. A nadchodzący rok będzie równie obfity w ciekawe pozycje... ale o tym już w numerze.
Tradycyjnie, w imieniu redakcji Neo Plus składam Wam najlepsze życzenia Wesołych Świąt i Szczęśliwego Nowego Roku. Niech brodaty grubas w czerwonych gaciach przyniesie Wam pod choinkę wymarzoną konsolę, pakiet gier, czy zestaw do dźwięku przestrzennego. Życzę także masy wolnego czasu na to, żeby wreszcie ukończyć kilka obowiązkowych pozycji, które w ciągu roku odkładaliście właśnie na ten okres.
Neo Plus powróci dopiero w ostatnich dniach stycznia. Do przeczytania!
gulash@neoplus.com.pl

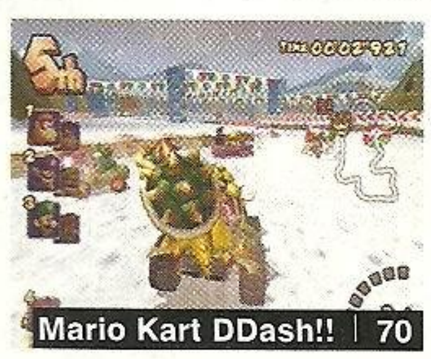
Robocza muza: Vienio i Pele - Autentyk 2, Cafe del Mar 7, 8, 9, Outkast - Speakerboxx The Love Below, Linkin Park - Live in Texas oraz naturalnie Enrique Iglesias - 7

Sto buziaków: Asik i Olo - zima zima zima pada pada śnieg ;), ekipa N+ - dzięki za kawał dobrej roboty w 2003 roku, Michu - thanx for Ubistuff









SPECJAŁ

Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

The Getaway 2 20
Dotarliśmy do źródła, czyli do Team Soho, którego szef udzielił nam odpowiedzi na temat sequela Getaway. Pierwsze screeny!

007 James Bond in Everything or Nothing 24
Nowe przygody Jamesa na konsole to superprodukcja z iście Hollywoodzkim rozmachem. Banan relacjonuje z Norymbergii.

Rok 2004 a gry video 26
Co będzie się działo i na co najbardziej czekamy?

Gran Turismo 4 Prologue 30
Sprawdzamy w akcji najnowsze dziecko Polyphony Digital, swoiste preludium długo oczekiwanej pozycji.

NEWSY

Co na horyzoncie i poza nim

Final Fantasy X-2 08
Gra w Europie ukaże się dopiero w lutym - Oskar sprawdza amerykańską wersję.

R: Racing Evolution 14
Namco odchodzi od schematu Ridge Racera i próbuje swoich sił w symulacji. Co z tego wynikło?

RECENZJE

Testujemy najnowsze gry

1080 Avalanche 66
Amped 2 69
Armed & Dangerous 60
Battlestar Galactica 39
Batman: Rise of Sin Tzu .. 34
Bloody Roar 4 40
Bomberman Kart 40
Broken Sword 3 36
Celebrity Deathmatch 48
Crash Nitro Kart 68
Curse: The Eye of Isis 48
Counter Strike 34
Destruction Derby Arenas 67
Drake 34
Fugitive Hunter 40
Goblin Commander 41
GTA Double Pack 34
Harry Potter Quidditch World Cup 72
I-Ninja 54
Kya the Dark Lineage 55
Legacy of Kain Defiance . 62
Looney Tunes 67
Lowrider 48
Magic the Gathering: Battlegrounds 56
Manhunt 42
Mario Kart Double Dash!! 70
Max Payne 2 46
Mission Impossible: Operation Surma 53
NBA Inside Drive 2004 67
NFL Street 35
Project Gotham Racing 2 64
Sphinx and the Cursed Mummy 57
Spy Hunter 2 76
Star Wars Rebel Strike 59
Star Wars Jedi Academy . 61
Terminator 3: Rise of the Machines 74
The Hobbit 58
The Sims Bustin' Out 75
Whiplash 38
WRC3 73

STAŁE

Stałe działy, bez których nie może się obejść

Pocket Warrior 80
Mario & Luigi Superstar Saga!

Mobile Arena 84
Kolejne wieści z telefonicznego frontu.

Tipsy & Tricks 85
Cheaty, triki i wspomaganie.

PES Party 82
Transfery, transfery... Edytujcie!

Fight Club 86
Dwie kolejne postacie SC2.

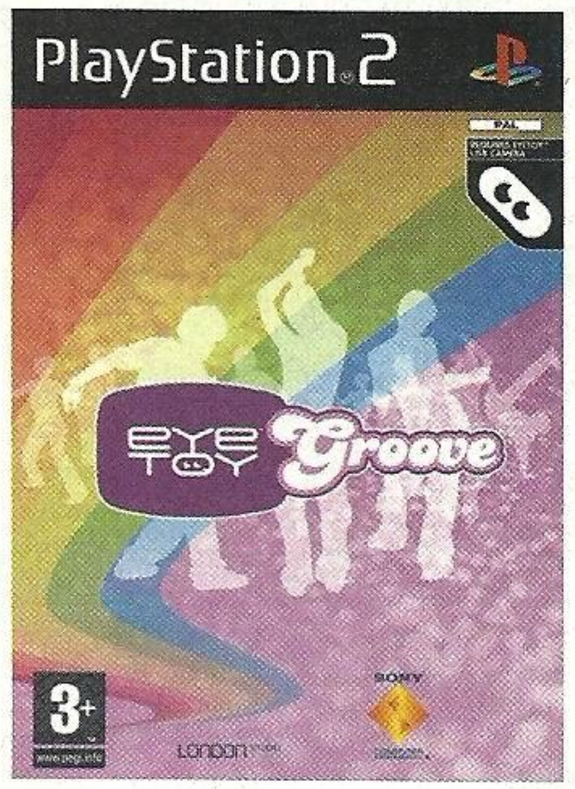
Neon 88
Radosna twórczość czytelników i autorów N+.

Archiwalia 92
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów tutaj

FAQ 95
Banan na właściwym miejscu.

Hotshots 99
Kill_omajfakingod_Zone

KONKURS!



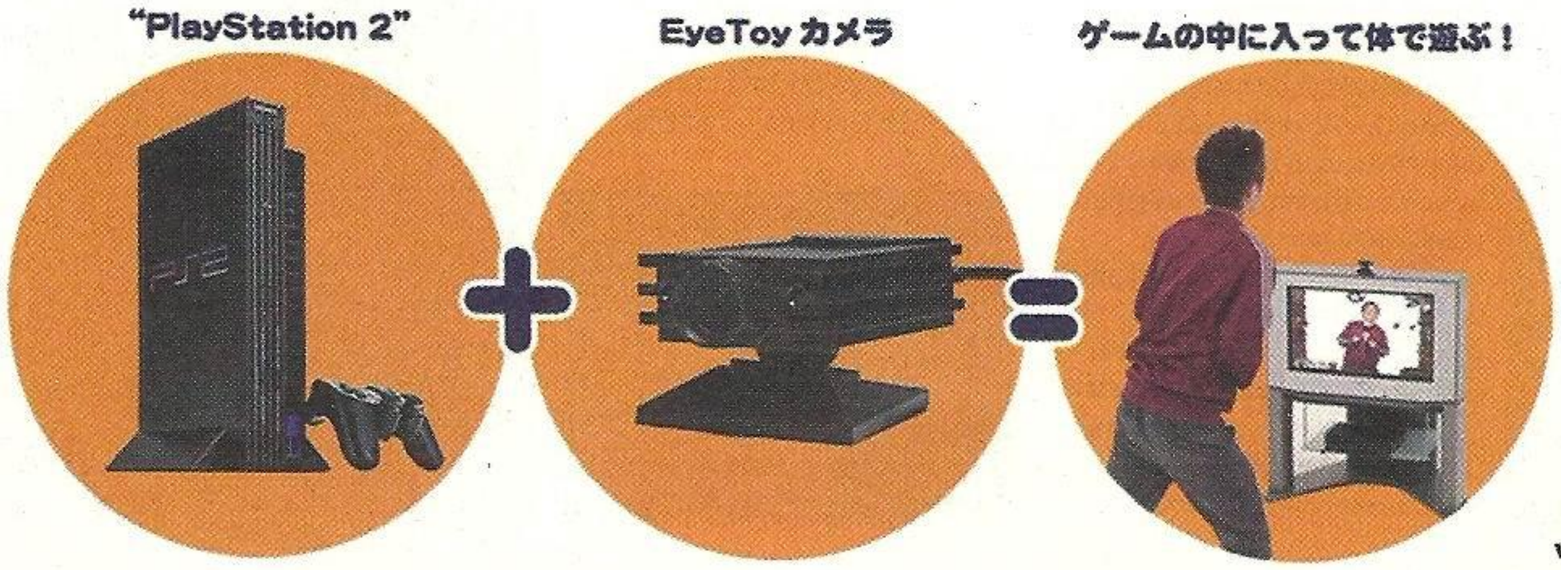
Do wygrania: trzy specjalne zestawy

EyeToy: Groove

w skład których wchodzi: kamerka, gra, koszulka oraz smycz z logosami PlayStation 2!

Pytanie: Ile dotychczas ukazało się gier z serii EyeToy?
a) jedna b) dwie c) trzy

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)



Koszt wysłania jednego SMSa to 2zł + VAT. Usługa dostępna w sieciach ERA/Plus/IDEA. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

Nagrody ufundowała firma Sony Poland sp. z o. o. www.sony.com.pl/playstation

news

newsflash

■ PSX już nie taki fajny
Aby zdążyć z produkcją PSXa (który trafił do japońskich sklepów 13. grudnia) Sony musiało pozbyć się kilku zapowiadanych wcześniej funkcji. Nagrywarka DVD ma prędkość 12x, a nie jak podano w specyfikacji - 24x. Dodatkowo, PSX nie odtwarza plików MP3, nie zobaczy plików graficznych GIF i TIFF, nie przeczyta płyt CDR oraz DVD+RW.
Przedstawiciele Sony uspokajają, że funkcje będzie można uzupełnić poprzez upgrade biosu, ale...
No cóż, niesmak pozostaje.

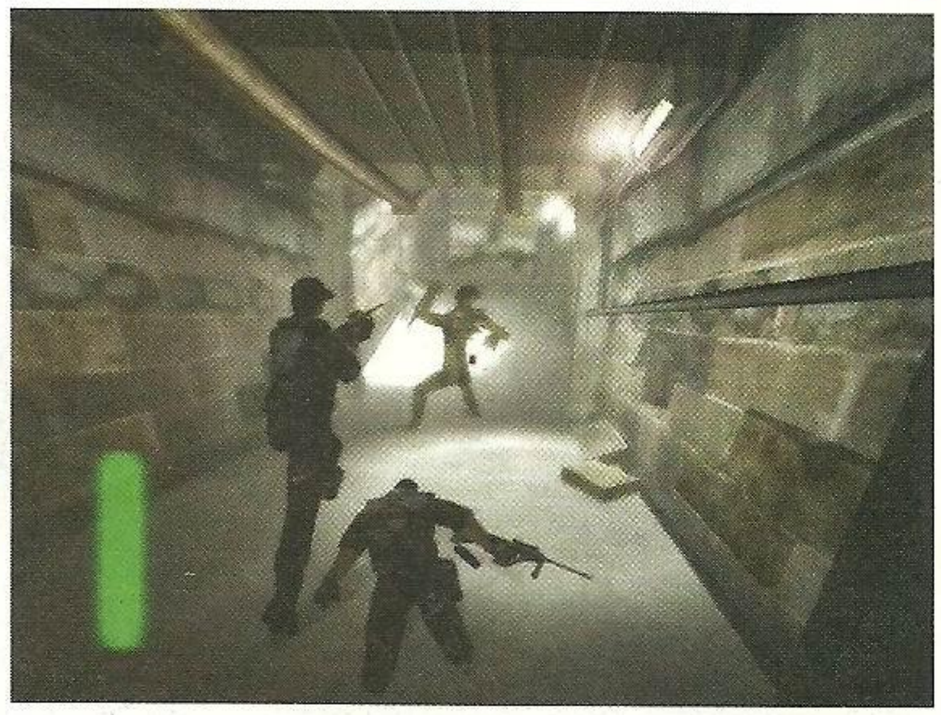
■ Kill the Haitians...
Haitańczycy protestują. W GTA: Vice City znalazło się hasło – „kill the Haitians". No i teraz okazuje się, że organizacje zrzeszające Haitańczyków w USA poczuły się urażone. Protestują, kontestują i żądają usunięcia kontrowersyjnego hasełka z gry, która rozeszła się w wielomilionowym nakładzie. I czy nas tylko dziwi fakt, że mniejszość haitańska zauważyła problem dopiero po roku od wpuszczenia gry i przedziwnym trafem całe zamieszanie zbiegło się z wypuszczeniem na rynek GTA Double Pack na Xboxa? Take-Two z kolei broni gry, wskazując na fakt, że jest ona przeznaczona dla osób dorosłych, a te rozróżniają przecież świat rzeczywisty od wirtualnego i tak dalej, ale w ramach ustępstw zgodziło się usunąć tych kilka linijek tekstu z następnych kopii gry. Symboliczny gest i naszym zdaniem nieco już bezsensowny.

■ Będzie sequel True Crime
Activision zapowiedziało, że mają zamiar w nadchodzących latach rozwijać markę True Crime. To tylko potwierdza to, czego się można było domyślać – będzie sequel. Kiedy? Tego jeszcze nie wiadomo. A tak przy okazji – wojenna strzelanka FPP Call of Duty też się rozrośnie. Na konsole również. Czekamy i już szykujemy skrzynki z amunicją.

■ Joe zwycięski!
Jeden z największych dzienników w USA, USA Today ogłosiło Veivtiful Joe grą roku na wszystkie platformy! W czołówce stawki znalazł się także multiplatformowy Prince of Persia: Sands of Time i Call of Duty z peceta. Vievtiful Joe jest jedyną grą wydaną wyłącznie na Nintendo, jaka znalazła się wśród kandydatów do miana najlepszej gry roku 2003. Całą stawkę można obejrzeć tu: [http://www.usatoday.com/tech/techreviews/games/2003-12-09-egift-games_x.htm].

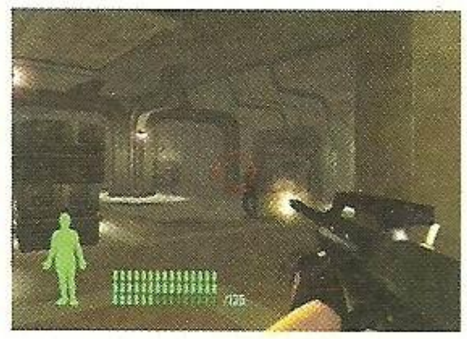
Geist

■ **Developer:** n-Space
■ **Platforma:** GameCube
■ **Wydawca:** Nintendo
■ **Termin:** 2004



Fani Nintendo 64 z rozrzewnieniem wspominają Golden Eye oraz Perfect Dark i jednocześnie marzą o kolejnych grach fpp tylko na GameCube. Ostatnią taką okazją był Metroid Prime, ale minęło już sporo czasu... Ale nadzieja jest, a jej imię brzmi Geist. Co jest skrótem od Poltergeist i oznacza oczywiście ducha. A tak, właśnie ducha, bo w Geist naszym alter ego będzie właśnie duch. Duchy zaś są znane z tego, że opętują. I właśnie opętywanie ma być główną zaletą tego tytułu, a także przynętą, na która złapią się gracze. Całkiem dobrą, naszym zdaniem.
Głównym bohaterem ma być więc duch, tak? A duchy poza wieloma zaletami płynącymi z niematerialności mają też niezaprzeczalne wady. Na przykład nie mogą niczego dotknąć, bo ich niematerialne paluszki średnio się do takich zadań nadają. I tu z pomocą przyjdzie właśnie opętywanie

różnych postaci – na przykład trzeba otworzyć drzwi, których zamek reaguje wyłącznie na obraz siatkówki konkretnej osoby. Wiadomo, co trzeba zrobić – opętać właściwego typa i posłużyć się nim. Zauważyliśmy jednak pewną nieścisłość – skoro niematerialne palce przelatują na przykład przez spust karabinu, to dlaczego niby cały duch nie może przeniknąć przez drzwi? Nie wiadomo, ale zapewne będzie to jakoś fabularnie wytłumaczone.
Nasz Geist będzie mógł opętywać wiele postaci i nie tylko. Niektóre przydadzą się do otworzenia drzwi, a inne, wyposażone w broń, pomogą przebić się przez strażników. I znów nie wiadomo, po co duchowi przebijanie się przez uzbrojonych ochraniarzy? Ciekawostką jest natomiast zapowiedź głosząca, że można opętać nie tylko człowieka, ale także zwierzę – psa, albo mysz i wykorzystać je do jakichś tam celów. Niestety nasz duch nie jest nietykalny – w eteralnej postaci również ma określoną żywotność, więc może zostać zdezintegrowany. Zresztą po opętaniu ciało nosiciela również nie jest nieśmiertelne, a co gorsza, gdy Geist nie zdąży z ucieczką przed śmiercią opętanej postaci, ginie razem z nią. Chwyt prawdopodobnie zastosowany w celu nie nadużywania nosicieli i utrudnienia nieco zabawy. Intrygujący ma być sposób opętywania przyszłego nosiciela. Otóż trzeba go do procesu odpowiednio nastroić, czyli przestraszyć na śmierć (niemal). Sposoby są klasyczne – niesprecyzowane hałasy, rzucanie przedmiotami, wyłączanie różnych urządzeń i tak dalej. Dla developera jest to w każdym razie niezła okazja wykazania się pomysłowością.
O fabule Geista nie wiadomo nic – duch przemierza pomieszczenia jakiegoś kompleksu przypominającego nieco więzienie i to tyle. Cel jest nieznany. Może odkupienie, a może coś innego. Więcej za to widać – Geist obowiązkowo utrzymany jest w mrocznych kolorach. Ma nas odpowiednio nastrajać i straszyć jednocześnie. Dobrze rozwiązano zmiany perspektywy – każda z opętanych istot postrzega świat nieco inaczej. Człowiek normalnie (dla nas), a mysz z trochę innej przecież perspektywy. No i sam duch też widzi inaczej – wszystkie postacie i obiekty będą lekko nieostre, co uzyskano stosując po prostu blura. Liczymy na więcej takich efektów.
Geist zapowiada się co najmniej ciekawie. Więcej dowiemy się zapewne dopiero na E3 2004 gdzie ma być pokazana ukończona wersja.



Terminator 3: Redemption

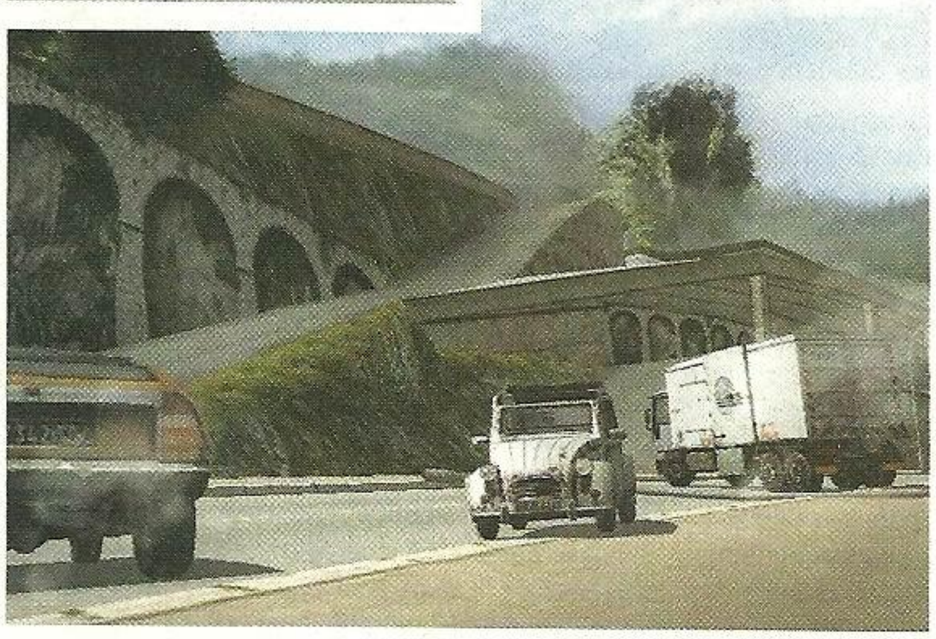
■ **Developer:** Paradigm Ent.
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Atari
■ **Termin:** 2004

Na płycie z grą Terminator 3: Rise of the Machines znajduje się grywalne demo znakomicie zapowiadającego się shootera, również wykorzystującego licencję najnowszego filmu z Arnoldem. W tym również samego Arnolda jako model 3D, a także jego głos. Zaczyna się od spaceru po zrujnowanej metropolii i strzelaniu do terminatorów, po chwili dzielny T-800 wskakuje do samochodu Ruchu Oporu, gdzie wali z umieszczonego z tyłu działa. Potem w locie przeskakuje na superpojazd zbudowany przez maszyny, przejmuje nad nim kontrolę i pruje do nadlatujących seekerów, wreszcie wsiada do helikoptera, bierze w swoje metalowe łapy M-60 i pruje z góry do wrogich maszyn. Całe demko trwa dziesięć minut, ale jest znakomite - tak powinien właśnie wyglądać shooter na świetnej licencji!
Wspaniała grafika, świetne tekstury, nienaganna animacja, dobre sterowanie i w ogóle design świata przyszości znakomicie rokuje tej pozycji. Warto jakoś sprawdzić to demo - nie będziecie rozczarowani. Tylko nie kupujcie Terminator 3: Rise of the Machines - recenzja na stronie 74.

Driv3r

■ **Developer:** Reflections
■ **Platforma:** PS2, Xbox
■ **Wydawca:** Atari
■ **Termin:** wiosna 2004

Nareszcie pojawiły się nowe wieści na temat nadchodzącej trzeciej części Drivera! Ale zanim do nich przejdziemy, czas na małe przypomnienie. Dwie pierwsze rozdziały historii gliniarza-twardziela o nazwisku Tanner sprzedały się w łącznym nakładzie około dwunastu milionów egzemplarzy, co stanowi rewelacyjny wynik. Tanner w poprzednich odsłonach serii pracował jako policyjna wtyczka w mafii i szło mu tak dobrze, że zainspirował swoją działalnością Rockstar do stworzenia GTA 3. Teraz wraca i chce odebrać to, co mu się należy. Szacunek może? Po sukcesie Driverów Reflections zajęło się robieniem hardcore'owego Stuntmana. Jednak „Kaskader" nie do końca spełnił pokładane w nim nadzieje graczy i okazał się niewypałem finansowym.
A Reflections przy okazji dostało ochrzan za podrasowywanie screenów z gry. Teraz, nauczeni doświadczeniem, nie łykamy jak



pelikany wszystkiego, co nam chcą pokazać. No ale faktem jest również, że nie pokazują wiele.
Sprawa z Driv3rem ma się obecnie tak: premiera zapowiedziana jest na wiosnę 2004. W czasie, który minął od zamieszczenia przez nas poprzedniej informacji na temat tej produkcji oprócz tytułu zmieniły się dwie istotne rzeczy – z planów wydawniczych wyleciała wersja na GameCube, a w najnowszej notce prasowej od Atari nie wspomniano nic o wersji na PC. Oprócz tego Atari, aby dorównać obecnym megaprodukcjom gangstersko-policyjnym w stylu True Crime zatrudniło niezłą ekipę aktorów do podkładania głosu pod główne postacie. Michael Madsen znany między innymi z takich filmów jak „Kill Bill" i „Donnie Brasco" podłoży głos pod Tannera. Ving Rhymes, czarnoskóry aktor, którego mogliśmy oglądać w „Pulp Fiction" i obu

Reflections podzieliło się shotami z Nicei - piękne miasto, wymarzone do gry samochodowej. Pamiętacie "Ronina"?

częściach „Mission: Impossible" użyczy głosu partnerowi Tannera zwącemu się Tobias Jones. Mickey Rourke (ostatnio grał w „Pewnego razu w Meksyku") wcieli się w role głównego antagonisty Tannera, szefa zbrodniczego syndykatu - Jericho. No i do opisania została jeszcze rola zawadiackiej Michelle Rodriguez („Resident Evil"), której przydzielono podłożenie głosu pod Calitę, seksowną szefową gangu złodziei samochodów z Miami.
Fabułą przedstawia się mniej więcej tak: wielki syndykat zrzeszający gangi złodziei samochodów coś tam sobie grubszego knuje. A jedynym człowiekiem zdolnym przeniknąć do szeregów organizacji jest oczywiście Tanner. Driv3r tak jak poprzednio będzie hołdował liniowej strukturze i choć scenariusz nie prezentuje się specjalnie oryginalnie, trzymamy kciuki – poprzednie były świetne. Tanner w pościgu za gangolami przemierzy spory kawałek świata - Miami, Nicea i Istambuł mają nam zapewnić mnóstwo emocji z zasuwania wąskimi uliczkami. Tyle, że teraz zadanie jest o wiele

trudniejsze – każdy z zastosowanych w poprzednich częściach misji została przez innych producentów gier przemielona przynajmniej kilka razy. W każdym razie Driv3r będzie łączył swoje słynne pościgi samochodowe z tym, co widzieliśmy już w Driver 2 – chodzeniem po ulicach. Autorzy zapowiadają jednak, że dopiero teraz pokażą swój kunszt w opracowaniu tego elementu, a i strzelania oczywiście nie zabraknie. Graficznie oczywiście też możemy spodziewać się wysokiego poziomu, ale z tego, co widzieliśmy najlepsze będą filmiki opisujące fabułę. W samej grze spodziewamy się grafiki na poziomie przeskakującym trochę Stuntmana. No chyba, że Reflections szykuje w tajemnicy jakąś mega niespodziankę.
Driv3r to nadal wielka niewiadoma. Oczekiwania są w każdym razie olbrzymie, ale Reflections nauczone poprzednimi doświadczeniami całkiem sprytnie nie próbuje zbytnio rozdmuchać sprawy, żebyśmy się potem nie zawiedli. A może... zdają sobie sprawę, że pewna epoka już minęła. Szkoda by było.

Legend of Wrestling: Showdown

■ **Developer:** Acclaim
■ **Platforma:** PS2, Xbox
■ **Wydawca:** Acclaim
■ **Termin:** wiosna 2004

Kolejną, trzecią już próbę podbicia serc fanów wrestlingu podejmuje Acclaim. Poprzednie części zostały przyjęte z umiarkowanym entuzjazmem, choć trzeba przyznać, że możliwość tłuczenia się gwiazdami z przeszłości to nie lada gratka. Szczególnie dla tych fanów, którzy dorastali w czasach świetność Ultimate Warriora, Hulka Hogana czy Jake'e „The Snake'a" Robertsa. Oczywiście wrestlerów będzie o wiele więcej, ale jak na razie Acclaim nie podał pełnej listy. Za to fanom wrestlingu nie obce powinny być nazwiska Bobby "The Brain" Heenan i Tony Schiavone. Tych dwóch panów zajmie się komentarzem w czasie walki i już zaczynamy się niepokoić, co z tego może wyjść - kiedyś komentowali w WCW i raczej nie wychodziło im to najlepiej. No i jeszcze jedno nazwisko - Bret „The Hitman" Hart zajął się podłożeniem głosu pod tutorial, ale będzie również postacią dostępną w pozostałych trybach gry. Oczywiście w grze znajdzie się wiele typów meczy. Jak to we wrestlingu bywa – Ladder, Tables, Battle Royal, Handicap i tak dalej. Jednak chyba najlepszym pomysłem twórców gry będzie odtworzenie szesnastu największych (klasycznych chciałoby się rzec) walk w historii wrestlingu. I jedyny zgrzyt jest taki, że nie podali jeszcze żadnej z nich. Można jedynie snuć domysły - na przykład Hulk Hogan vs. Andre the Giant? Oprócz tego zupełnie zmieniony zostanie tryb kariery - w tej części ma być podzielony na dekady: lata 60., 70., 80. i 90. W każdej z dekad stroje wrestlerów oraz ogólny wygląd aren i ich wystrój będzie inny. W latach 60. nie należy się spodziewać jakichś wielkich sal wypełnionych po brzegi kibicami, za to w 80. powinniśmy zobaczyć wielkie stadiony z kilkudziesięcioma tysiącami fanów na widowni.
W LoW: S nie oczekujemy grafiki o niebo lepszej niż w poprzednich częściach – wrestlerzy nadal będą wyglądali jak plastikowe figurki-zabawki. Trzeba jednak przyznać, że nie wygląda to wcale źle – po prostu

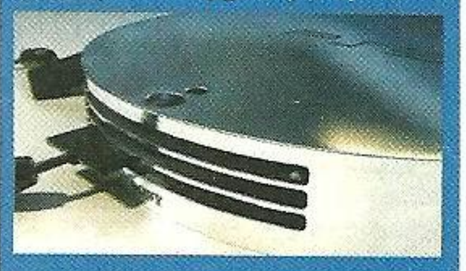
solidnie, a jeżeli programiści poprawią nawiedzające poprzednią część zwolnienia animacji i przenikanie się obiektów, to Legends of Wrestling: Showdown może nas jednak miło zaskoczyć wyglądem. Developer obiecuje także zupełnie nowy system sterowania zwany Ready to Brawl, który ma być o wiele przystępniejszy niż w poprzednich częściach. Nie jesteśmy jednak przekonani czy jest to krok w dobrym kierunku – zbyt łatwo przecież nie powinno być, a wielu twórców ostatnio popełnia grzech tworząc gry, które nie dają niemal żadnej satysfakcji. Oby tak się nie stało.

newsflash

■ **Nowa szycha w Nintendo**
Nowym wiceprezesem sprzedaży i marketingu Nintendo of America został Reginald Fils-Aime, wcześniej pracujący dla stacji telewizyjnej VH1 (część sieci MTV). Będzie on odpowiedzialny za stworzenie nowej strategii sprzedaży i oczywiście podniesienie zysków firmy. Powodzenia Reggie!

■ **Woskowy Mario!**
Dziewiątego grudnia woskowa figura najsłynniejszej postaci świata gier video została odsłonięta w muzeum figur woskowych Hollywood. Mierząca 150 centymetrów figura wąsatego grubasa w czerwonych ogrodniczkach stanęła w otoczeniu największych gwiazd kina i jest to pierwszy przypadek postaci z gry video, która została w ten sposób uhonorowana.
Przed odsłonięciem odbył się konkurs na najlepsze przebranie. Nie znamy wprawdzie wyników, ale N+ już kilka miesięcy temu zamieściło zdjęcie murowanego kandydata do Grand Prix - pamiętacie fotkę w FAQ?

■ **Ściemniona padaka!**
Krążące od jakiegoś czasu po internecie fotki przedstawiające projekt PlayStation 3 okazały się fałszywkami. Ich twórcą jest zdolny grafik Julien Vanhoenacker - pochodzący z Francji młodzieniec zamieścił poniższe zdjęcie w swym portfolio na stronie internetowej i od tego zaczęło się całe zamieszanie. Artysta nie ma nic wspólnego z Sony - po prostu nudziło mu się i dla zabawy stworzył całkiem udany i co ważniejsze wiarygodny projekt.



■ **Niepowtarzalna okazja...**
Przeszła nam koło nosa... Sony zorganizowało super konkurs dla graczy - celem uczestników jest stworzenie wedle podanych na stronie internetowej [uk.playstation.com] zasad i wskazówek mini gry, która ma szansę zostać włączona do EyeToy: Play 2. Nagroda dla zwycięzcy też super (między innymi telewizor LCD i zestaw kina domowego) i tylko jedno nas martwi - mieszkańcy Polski nie mogą brać udziału w konkursie. Szkoda, kufa, szkoda.

■ **Take2 kupuje prezenty... Sobie**
Za cenę niecałych 13 milionów dolarów kupili właśnie TDK Mediactive, które jeszcze w zeszłym miesiącu tak pochwaliliśmy za The Haunted Mansion, a pół roku temu za Pirates of the Caribbean. Od teraz TDK Mediactive będzie znane jako Take-Two Licensing i prawdopodobnie zajmie się robieniem gier dla młodszych graczy. Tak dla równowagi z Rockstar Games, hehe.

Final Fantasy X-2

Już graliśmy!

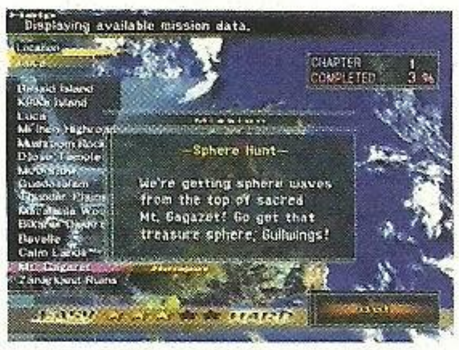
- **Developer:** Square Enix
- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Termin:** 2004

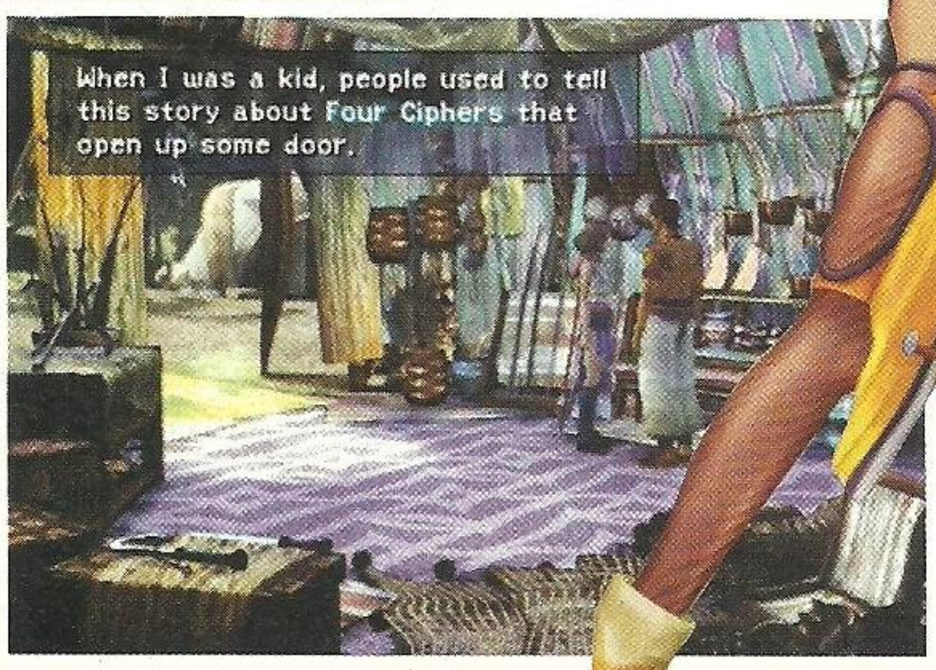
Od 18 listopada mieszkańcy USA (oraz osoby, które zdobyły egzemplarz z importu) mogą delektować się najnowszą częścią Final Fantasy. Czemu delektować? Napiszę to od razu, żeby nie było niedomówień: pomimo swej „inności", FFX-2 to naprawdę dobra gra. O tym jak dobra, przekonacie się w recenzji już wkrótce. Zaczekajmy na europejską premierę, a nuż nasza wersja znów przyniesie pewne zmiany czy dodatki (vide Dark Aeony czy bonusowa płyta DVD w komplecie z FFX?), poza tym w Europie wydaje ją Electronic Arts, a nam marzy się... polska wersja. Pewnie na marzeniach pozostanie, ale kto wie, kto wie...

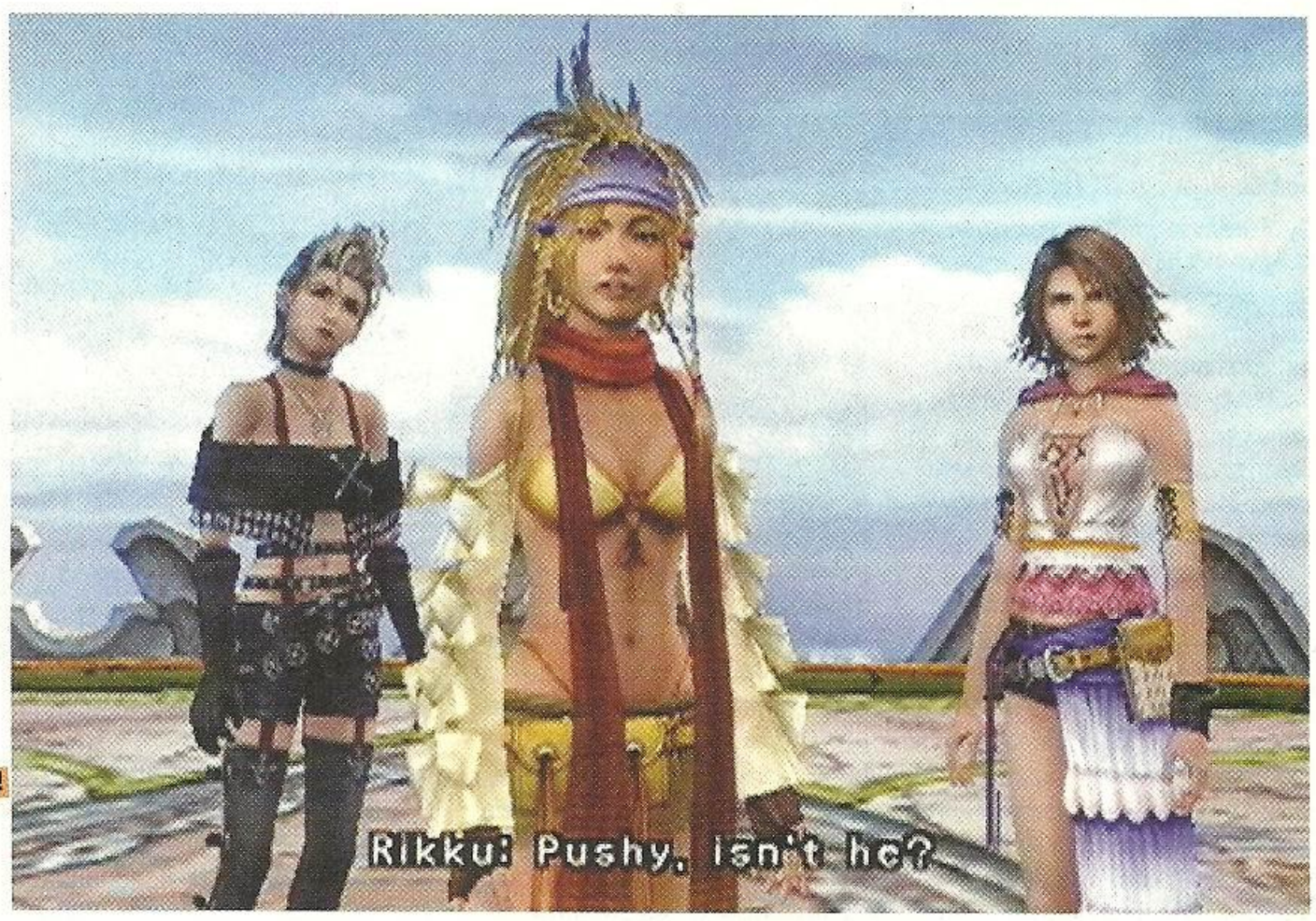
Co zmieniło się w stosunku do wersji japońskiej? Język. Pojawił się oczywiście angielski dubbing – aktorzy ponownie sprawdzają się w swych rolach fenomenalnie, boli jedynie brak synchronizacji ruchów ust mówiących postaci ze słowami lektora. To razi, podobnie jak w FFX, ale cóż – projektowanie tych wszystkich grymasów zupełnie od nowa widać po prostu nie opłaciło się Japończykom tworzącym grę i mającym w nosie kosmetykę naszej wersji – oni w końcu mają dopieszczonego Finala.

Co oczywiste, wreszcie można zrozumieć fabułę. Jednakże z trzech powodów nie będę o niej pisał. Przede wszystkim dlatego, iż każdy zainteresowany zna już jej zarys z prasowych przecieków, internetu, czy mojej poprzedniej zapowiedzi. Po drugie dlatego, iż na roztrząsanie nowych perypetii Yuny i spółki będzie sporo miejsca w recenzji, gdzie - rzecz jasna – także nie zdradzę wszystkich meandrów scenariusza, aby nikomu nie popsuć zabawy. Wszak seria FF fabułą stoi. I to właśnie było po trzecie.

Po otrzymaniu płytki z FFX-2 naszła mnie chęć na chwilę refleksji: co tak naprawdę lubię w Final Fantasy? Cóż – coś takiego ciężko sprecyzować w prostych słowach, więc pytanie szybko zmieniło swą postać na: czego nie lubię? Tu już jest łatwiej z odpowiedziami. Przede wszystkim tych głupawych stworków, które autorzy na siłę wciskają do niemal każdej kolejnej części, a których cudem niemal całkiem ustrzegła się FFX. Cait Sith, dziwaczne mogi, inne połamańce... Sporo tego było. Schematyczność postaci i dziwne sytuacje, kiedy to z jednej figurki wychodzi nagle dziesięć, są do wybaczenia – w obecnej chwili Square Enix już od tego odeszło. I to było chyba wszystko... jak do tej pory. Po spotkaniu z FFX-2 (jeszcze wersją japońską) już na wstępie rzuciła mi się w oczy komercjalizacja tej gry. Zaczyna się jak jakiś teledysk z głupawymi elementami (np. groteskowa rzeźba grająca na perkusji, budząca grymas niesmaku i politowania), później także gra nie odchodzi od obranej ścieżki – na ekran wyjeżdżają napisy przedstawiające nasze bohaterki,







a one same wyginają się i prężą w różnych, najdziwniejszych, bojowych pozach, Rikku robi głupie miny, Yuna skacze na pięć metrów w górę, przy okazji w locie posyłając parę kul z dwóch spluw niczym Lar(w)a Krowd. Po takim susie ląduje majestatycznie, a Rikku szczerzy się w kierunku widza. Taką scenę bardziej widzę w beznadziejnym filmie o przygodach Aniołków Charliego, czy którejś części Austina Powersa. Ale w Finalu? Chlip. Odniosłem wrażenie, że oglądam właśnie japoński odpowiednik tego pierwszego filmu.

Na szczęście, jestem bardzo tolerancyjnym gościem - z łatwością łyknąłem klimat Manhunta, nieobce są mi wszelkie dziwaczne gry typu Parappa the Rapper (w którego grałem godzinami) czy logiczne osobliwości. Gra po prostu musi mieć w sobie to „coś, co przyćmi pozostałe elementy, przy okazji pozwalając zapomnieć o niedoróbkach. Tak więc po kilku godzinach grania, kiedy pierwsze, „popisowe" fragmenty już zdążyły się oklepać, fabuła się rozkręca, akcja jeszcze bardziej rusza do przodu (choć od początku pędzi w zawrotnym tempie) a sympatyczne bohaterki i świetny system gry nie pozwalają oderwać się od konsoli. O większości modyfikacji w systemie wspominałem już przy okazji ostatniej, dużej zapowiedzi pisanej na podstawie wersji japońskiej. Cóż - angielskie napisy nie rzuciły dużo więcej światła na sprawę, co należy rozumieć w ten sposób, iż całość jest tak intuicyjnie zaprojektowana, że z powodzeniem mógłbym grać nawet po japońsku (tylko fabuły szkoda). U podstaw zabawy leżą więc tym razem Dresspheres, czyli specjalne kule odpowiadające profesjom. Posiadane kule można zmieniać podczas walki, a to zaowocuje nie tylko modyfikacją umiejętności postaci, ale także jej ciuszków, co następuje w efektownych animacjach. Sphere Grid czyli wspaniały patent z FFX zniknął, a zamiast niego pojawia się szereg plansz wyposażonych w sloty, w których umieszczać możemy rzeczone Dresspheres. Podczas walki, kiedy zechcemy zmienić profesję, wciskamy odpowiedni przycisk i okazuje się, iż przemieszczać się możemy tylko o jedno pole w wybranym kierunku. Ważne jest więc właściwe ułożenie kul na planszy, byśmy mieli do nich łatwy dostęp. W końcu to Final Fantasy i Active Time Battle, a więc przeciwnicy nie próżnują i atakują nieprzerwanie, bez względu na to, czy kobietki akurat mają ochotę się przebierać, czy też nie.

Te ostatnie tłuką się nieprzeciętnie. Łączenie ciosów jednej lub kilku postaci w kombosy (tu zwane Chains - łańcuchy) bardzo przypadło mi do gustu. Patent ten dodaje grze jeszcze więcej zręcznościowego elementu, gdyż aby łańcuszek „wszedł", trzeba wydawać polecenia naprawdę szybko. W połączeniu ze statusem Haste (przyśpieszenie postaci) potrafią być nieocenioną bronią nawet przeciw największym bestiom. Także przez fakt, iż atakowanie pozwala przerywać ruchy wrogów, jeżeli wyprowadzimy swój cios w odpowiednim momencie.

Nowością w FF jest podział na misje. Tak naprawdę jest to podział czysto umowny i mający ułatwić graczowi orientację, gdyż pomiędzy misjami normalnie rozgrywa się akcja jaką znamy z FFX, a przejścia między nimi symbolizuje jedynie napis na ekranie. Bezpośrednio z misjami wiąże się jednak nieliniowość rozgrywki. Stojąc na pokładzie statku powietrznego możemy sami zdecydować, do której lokacji (z kilkunastu dostępnych) chcemy się wybrać. Rzecz jasna, tylko niektóre to tak zwane „Hotspoty", których odwiedzenie zaowocuje rozwojem fabuły. Resztę możemy pozwiedzać, aby powalczyć z potworami, pogadać z ludźmi, poszukać skarbów. A gdy nadejdzie odpowiedni moment, wybrać się tam w celu kontynuowania przygody. Zależnie od procentowego wyniku określającego stopień, w jakim wypełniliśmy zadania i paru innych czynników, na końcu gry ujrzymy jedno z trzech zakończeń (Normal, Good, Perfect). Szczerze mówiąc nie jestem pewien, czy mi się to podoba, ale jeszcze nie zdążyłem ukończyć gry tyle razy, by sprawdzić słuszność swych podejrzeń... A jak wiadomo, ten Final jest zupełnie inny niż wszystkie. Czy to dobrze, czy źle – będzie jeszcze czas odpowiedzieć na to pytanie.

To tyle. Czekamy na premierę gry w Europie.

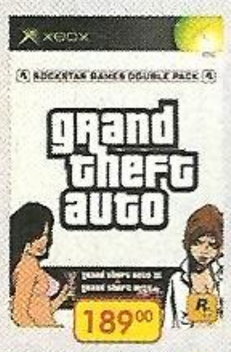
Oskar

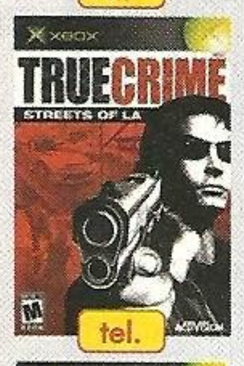
UWAGA!!! REALIZACJA ZAMÓWIEŃ - 24 GODZINY !!!

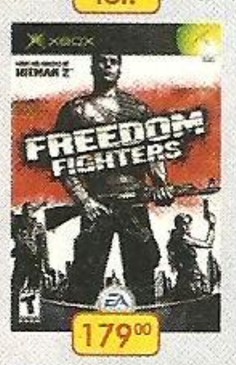
RENOMA
FIRMA WYSYŁKOWA
05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

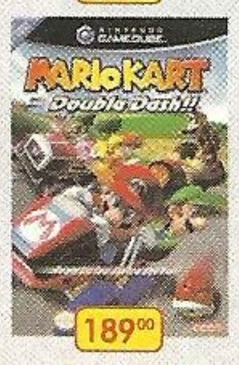
WYPRZEDAŻ

GATEWAY 79,-	PS2
WRC2 79,-	PS2
GRAN TURISMO 3 79,-	PS2
GTA VICE CITY +GTA 3 179,-	PS2
COLIN 3 119,-	PS2
SPLINTER CELL 119,-	XBOX
TOMB RAIDER 129,-	PS2
PRO EVOLUTION SOCCER 2 129,-	PS2
GTA VICE CITY 179,-	PS2
HULK 179,-	PS2, XBOX, G-CUBE
SOUL CALIBUR 179,-	PS2
DEVIL MAY CRY 2 189,-	PS2







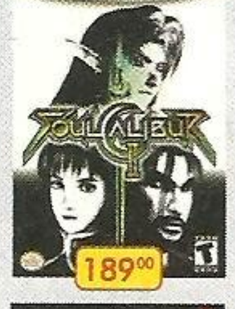


X-BOX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	949,- od	599,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	199,-	139,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	139,-
AMPED	199,-	129,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLOOD WAKE	199,-	129,-
CHASSE	199,-	139,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	139,-
COLIN 3	159,-	119,-
COLIN 4	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK ANGEL	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 3	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	149,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	149,-
DESERT STORM	189,-	149,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FIFA 2004	189,-	149,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
FUZION FRENZY	199,-	109,-
GUNVALKYRIE	199,-	109,-
HALO	199,-	119,-
HITMAN 2	199,-	129,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
KELLY SLATER'S PRO SURFER	199,-	139,-
LARGO WINCH	199,-	129,-
MATRIX	199,-	159,-
MAX PAYNE	199,-	129,-
METAL GEAR SOLID 2	199,-	139,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	129,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA STREET 2	199,-	159,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	199,-	149,-
ONIMUSHA	199,-	119,-
OTOGI	199,-	159,-
PANZER DRAGON ORTA	199,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	129,-
PROJECT GOTHAM	199,-	129,-
RALLY SPORT CHALL.	199,-	109,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SHENMUE 2	199,-	149,-
SILENT HILL	199,-	139,-
SOUL CALIBUR	189,-	149,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SSX 3	189,-	149,-
STAR WARS OLD REPUBLIC	189,-	149,-
TAO FENG	199,-	159,-
THE HOUSE OF THE DEAD	199,-	119,-
THE SIMPSONS	199,-	129,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY 3	199,-	119,-
TUROK	199,-	129,-
V-RALLY 3	199,-	139,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	799,- od	499,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	199,-	149,-
BATMAN	199,-	119,-
BLOODY ROAR	199,-	149,-
CRAZY TAXI	199,-	149,-
DRIVEN	199,-	119,-
ETERNAL DARKNES	199,-	149,-
EXTREM G3	199,-	149,-
F1 2002	199,-	119,-
FIFA 2002	199,-	149,-
ISS 2	199,-	149,-
LUIGI S MANSION	199,-	119,-
MARIO	199,-	149,-
MARIO PARTY 4	199,-	149,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
METROID	199,-	149,-
MICKY MOUSE	199,-	149,-
MX RIDER	199,-	149,-
NBA CURTSIDE 2002	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-

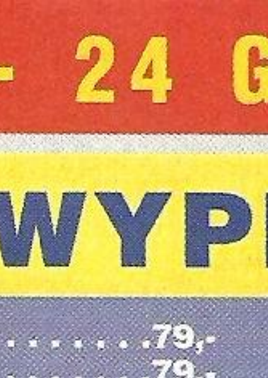


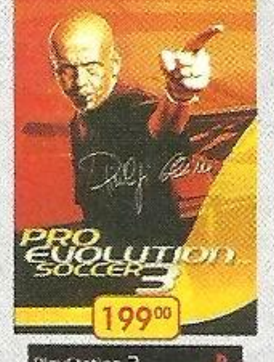
G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
NHL 2003	199,-	149,-
PIKMIN	199,-	149,-
RAYMAN 3	199,-	119,-
RED CARD SOCCER	199,-	149,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SONIC 2	199,-	149,-
SPIDER MAN	199,-	149,-
SPY HUNTER	199,-	149,-
SPYRO	199,-	149,-
SSX TRICKY	199,-	149,-
STAR FOX	199,-	149,-
STAR WARS	199,-	149,-
SUPER MARIO SUNHINE	199,-	149,-
SUPER MONKEY BALL	199,-	149,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	149,-
TARZAN	199,-	149,-
TUROK	199,-	149,-
UNIVERSAL STUDIOS	199,-	119,-
WAWE RACER	199,-	119,-
ZELDA	199,-	---
INNE	tel.	tel.

PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	899,- od	599,-
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI SONY	129,-	99,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt	169,-	
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
007 NIGHT FIRE	199,-	149,-
ACE COMBAT	199,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	149,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	129,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	99,-
ARMORED CORE 2	199,-	79,-
AUTO MODELISTA	179,-	99,-
BALDUR'S GATE	199,-	99,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLINX	199,-	129,-
BLOODY ROAR 3	199,-	99,-
BOND 007	199,-	89,-
BOUNCER	199,-	89,-
BURNOUT 2	199,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	149,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 3	199,-	129,-
COLIN 4	189,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CRASH 4	109,-	99,-
DARK CLOUD	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DESERT STORM	179,-	139,-
DESERT STORM 2	195,-	149,-
DEVIL MAY CRY	119,-	89,-
DEVIL MAY CRY 2	199,-	159,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	149,-
DRAKAN	199,-	119,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	89,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-
F1 ONE 2001 (SONY)	119,-	89,-
FIFA 2003	79,-	69,-
FIFA 2004	199,-	159,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
FREEKSTYLE	199,-	149,-
GATEWAY	119,-	89,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
GRAN TURISMO CONCEPT	139,-	119,-
GTA 3	109,-	89,-
GTA VICE CITY	119,-	99,-
HALF LIFE	149,-	99,-
HEAD HUNTER	199,-	99,-
HITMAN 2	199,-	149,-
ICO	199,-	99,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
JAK AND DEXTER 2	199,-	149,-
KELLY PRO SURFER	199,-	129,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KNOCKOUT KINGS 2003	219,-	159,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	139,-
LOTR: THE TWO TOWERS	195,-	145,-
MATRIX	195,-	159,-
MAXIMO	109,-	99,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
MIDNIGHT CLUB 2	199,-	159,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	119,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-





PS 2

	NOWE	UŻYW.
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	199,-	159,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	99,-
MOTO GP 3	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	99,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2004	199,-	159,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	99,-
NBA STREET 2	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2004	199,-	159,-
NHL 2K3	199,-	149,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	149,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	119,-
PRISONER OF WAR	199,-	119,-
PRIMAL	209,-	139,-
PROJECT ZERO	199,-	129,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2	139,-	109,-
PRO EVOLUTION SOCCER 3	199,-	159,-
QUAKE 3	109,-	89,-
RACE DRIVER	199,-	119,-
RAYMAN 3	199,-	129,-
RAYMAN M	199,-	99,-
RAYMAN REV.	109,-	89,-
RED FACTION 2	199,-	149,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
SHADOW MAN 2	209,-	99,-
SHINOBI	199,-	149,-
SHOX	199,-	119,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	209,-	169,-
SILENT SCOPE	199,-	89,-
SMASH COURT TENNIS	199,-	99,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	99,-
SOLIDER OF FORTUNE	199,-	119,-
SOUL CALIBUR	189,-	149,-
SOUL REAVER 2	199,-	99,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPLINTER CELL	199,-	149,-
SPYRO	199,-	159,-
SSX 2	149,-	89,-
SSX 3	195,-	149,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	99,-
STUNTMAN	199,-	129,-
TEKKEN 4	119,-	99,-
TEKKEN TAG T.	109,-	89,-
TENCHU	199,-	159,-
THE HULK	189,-	149,-
THE MARK OF KIR	209,-	149,-
THE SIMS	199,-	149,-
THE THING	179,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	199,-	159,-
THIS IS FOOTBALL 2003	109,-	99,-
TIMESPLITTERS	109,-	99,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	149,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	119,-
TONY HAWK'S 4	199,-	169,-
TUROK EVOLUTION	149,-	119,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	99,-
UNREAL	199,-	99,-
V-RALLY 3	199,-	99,-
VIRTUA FIGHTER 4	149,-	89,-
VIRTUA FIGHTER 4 EVO	189,-	149,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WOLFENSTEIN	199,-	149,-
WRC 2	119,-	89,-
ZONE OF THE ENDERS 2	199,-	149,-
INNE	tel.	tel.

NOWOŚCI

FIFA 2004	tel.
OTOGI	tel.
PRO EVOLUTION SOCCER 3	tel.
RATCHET & CLANK 2	tel.
SSX 3	tel.
WORMS 3D	tel.
WRC 3	tel.
ZONE OF THE ENDERS 2	tel.

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

■ Trailer Culdcept obejrzycie na stronie: **http://www.necgames.com/**

newsflash

■ **Ruff Trigger na PS2 i Xboxa**
Korporacja Vanocore planuje podbój systemu Tyke. Jej statki już są w drodze, a sytuacja robi się coraz bardziej napięta... Klienci w sklepach od miesięcy składają zamówienia i już nie mogą się doczekać. Hej, ostatnie zdanie tutaj nie pasuje! Miało być przecież o podboju. No tak, zapomnieliśmy dodać, że korporacja Vanocore planuje podbój, ale rynku... Przy pomocy stworzonych w laboratoriach genetycznie zmodyfikowanych zwierzątek domowych. Te zwierzątka to Pigloty, a ich celem jest zastąpienie naszych poczciwych domowych kotków i piesków. I tylko trochę nie na miejscu jest tu fakt, że głównym bohaterem gry jest zasuwający na dwóch łapach kocur, a jego partnerką ponętna kocica syjamska. W każdym razie wróćmy do podboju - statki kosmiczne z drogocennym transportem są już w drodze, gdy nagle ktoś dokonuje sabotażu, statki rozbijają się na odludnej planecie Endust, a cały niewyobrażalnie drogi towar rozłazi się po okolicy. W tym momencie do akcji wkracza wspomniany kocur o imieniu Ruff Trigger, na którego przełożeni złożyli brzemię odzyskania Piglotów. No i żeby nie było - Ruff nie jest żadnym urzędasem - to ostry jak brzytwa łowca nagród.
Ruff Trigger wygląda na klasyczną grę z gatunku action/adventure, a na pierwszy rzut oka przypomina Ratchet & Clank. Jest kocur, ma spluwę i są też poziomy na których roi się od różnych różności do postrzelania i do zebrania.
Developerzy z Playstos to debiutanci i aż dziw bierze, że nie reklamują się z jakimś nowym rozwiązaniem. Ot - dwie grywalne postacie, trzy światy i dwadzieścia poziomów do przemierzenia. No i jeszcze dziewięć potężnych broni do zdobycia. Ogólnie mówiąc szykuje się średniak, który pragnie się nachapać przy korytku dla pierwszoligowych platformówek.

■ **Galleon żyje...**
Galleon jest grą, na którą czekamy już ponad sześć lat. Toby Gard, jeden z twórców Tomb Raidera i główny designer pierwszej części przygód Lary odszedł wtedy od Core Design i rozpoczął prace nad przygodami kapitana Rhamy.
I wreszcie! Piracka przygoda pojawi się w 2004 roku na Xboxa, a dystrybucją zajmie się SCI.
O Galleonie napiszemy więcej za miesiąc. Ciągle nas ciekawi.

■ **Frank Castle również!**
THQ zapowiedziało, że ekipa Volition (Red Faction) pracuje nad grą The Punisher na PS2 i Xboxa. Premiera już jesienią.

Powerslide: Slipstream

■ **Developer:** Ratbag
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** ?
■ **Termin:** 2004

Być może niektórym z Was tytuł ten kojarzy się z pozycją wydaną kilka lat temu na PC. Gra zebrała bardzo przychylne oceny, więc developer zdecydował się na sequel. Czasy się zmieniły i tym razem gra ukaże się również na PlayStation 2. A żeby nie było, że Ratbag to jacyś zatwardziali blacharze to dodamy, że zrobili wyścigi na PlayStation 2 pod tytułem World of Outlaws: Sprint Cars i spisali się przy nich naprawdę dobrze. Szczególnie pod względem fizyki pojazdów i sztucznej inteligencji przeciwników.
Co nas zatem czeka w Powerslide: Slipstream? Wyścigi, oczywiście. Zręcznościowe i szybkie na maksa. Akcja będzie miała miejsce w postapokaliptycznym świecie, w roku 2030. Po Sydney, Londynie, Berlinie i Los Angeles (wszystkie metropolie w stanie kompletnego rozkładu) ścigają się małe, ale wyposażone w potężne silniki

samochodziki typu buggy. Wyścigi będą wprawdzie bardzo ostre i bezlitosne, ale nie uświadczymy w Powerslide żadnej broni. Liczyć się mają tylko umiejętności i bezpardonowa walka na trasie.
Design gry przywodzi nieco na myśl „MadMaxa", a także gry z serii Twisted Metal - mroczny, wyludniony świat, w którym przetrwać mogą tylko największe sukinsyny, a nie jakieś futurystyczne wymoczki poubierane w plastik i lateks.
Nie pokazano jeszcze tras, ale developer zapowiada mnóstwo poukrywanych skrótów, a także

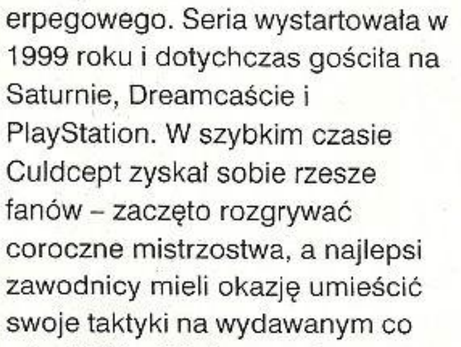
Powerslide na PC bardzo wychwalali zarówno dziennikarze, jak i gracze. Zobaczymy jak będzie z sequelem.

skocznie i naprawdę trudne zakręty. Kluczem do zwycięstwa ma być korzystanie z slipstreamu przeciwników w celu nabrania prędkości i naładowania turbo.
I tylko nie wiemy czym tu się tak developerzy chwalą - większość gier wyścigowych korzysta już z tego rozwiązania. Za to jeżeli idzie o SI przeciwników, to rzeczywiście mogą się trochę puszyć - mają jeden z najlepszych algorytmów sztucznej inteligencji. Widać to było już w World of Outlaws, a w Powerslide ma być jeszcze lepiej - przeciwnicy mają popełniać „ludzkie" błędy i korzystać z całej szerokości trasy, a nie poruszać się tylko wyznaczonym torem. Również fizyka może być zaletą produkcji Ratbag pod warunkiem, że będzie jeszcze lepsza niż we wspominanym już WoO: Sprint Cars.
Grafika zapowiada się na mocną stronę tej produkcji – autorzy zapowiadają 60 klatek animacji na sekundę, świetne efekty świetlne i mnóstwo innych sztuczek graficznych, których nazw nikt oprócz grafików nie potrafi spamiętać. Wszystko to ma sprawić, że Powerslide ma się prezentować naprawdę efektownie.
I wszystko byłoby świetnie gdyby nie fakt, że Powerslide: Slipstream nadal nie ma wydawcy, a gra jest już niemal gotowa.

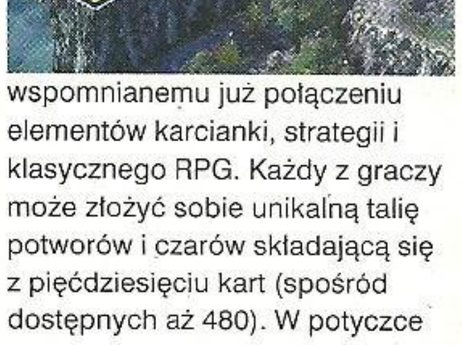
Culdcept

■ **Developer:** NEC
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** NEC
■ **Termin:** 2004

Culdcept to bardzo popularna w Japonii seria gier video z gatunku mieszanego: strategiczno-karciankowo-erpegowego. Seria wystartowała w 1999 roku i dotychczas gościła na Saturnie, Dreamcaście i PlayStation. W szybkim czasie Culdcept zyskał sobie rzesze fanów – zaczęto rozgrywać coroczne mistrzostwa, a najlepsi zawodnicy mieli okazję umieścić swoje taktyki na wydawanym co roku DVD zatytułowanym „Culdcept National Tournament".
Teraz przyszedł czas na PlayStation 2 i bardziej zrozumiałą dla nas edycję w języku angielskim, a wydawca – NEC – liczy jeśli na spore zainteresowanie fanów japońskich dziwadeł.
Czego możemy się spodziewać po Culdcept? Plotki głoszą, że gra jest bardzo miodna dzięki



wspomnianemu już połączeniu elementów karcianki, strategii i klasycznego RPG. Każdy z graczy może złożyć sobie unikalną talię potworów i czarów składającą się z pięćdziesięciu kart (spośród dostępnych aż 480). W potyczce uczestniczy maksymalnie czterech graczy, którzy zajmują nie okupowane jeszcze ziemie (czyli pola na planszy) umieszczając na nich potwory ze swojej talii. W zabawie chodzi oczywiście o zajęcie jak największej liczby pól, co w szybkim tempie prowadzi do starć – jeżeli jakiś gracz wejdzie na pole zajęte przez naszego monstra i nie zechce zapłacić „myta" rozpoczyna, się pojedynek.



Talię kart w Culdcept zaludniają wszelkiej maści potwory znane wszystkim miłośnikom fantasy: ogry, cyklopy, trolle, demony, żywioły, szkielety i tak dalej, a cały świat aż kipi od magii. I choć grafika nie jest jakaś super efektowna, to przywodzi na myśl klasyczne japońskie erpegi.
Sama gra ma nas wciągnąć na ponad sto godzin dzięki 42. mapom i poukrywanym w grze bonusom, które kupimy za zdobyte podczas zabawy medale. Wejście w świat Culdcepta ułatwią początkującym graczom rozmaite tutoriale i podpowiedzi wyświetlane podczas gry.

W Culdcept obejrzymy prace japońskiego rysownika Kastsuy'i Terady (Blood: The Last Vampire), i posłuchamy muzyki skomponowanej przez Yuzo Koshiro (Streets of Rage) oraz Kenji'ego Ito (Romancing SaGa).

POSIADAMY PONAD 300 TYTUŁÓW GIER DO PS2 ORAZ MNÓSTWO AKCESORII !!!

PS 2 + HIT

PS 2 + EYE TOY

PS 2 SILVER

PS 2 + 2X KATALOG

SUPER CENY GIER I ZESTAWÓW DO PLAYSTATION 2 !!!

od 49 zł

od 209 zł

od 399 zł

od 399 zł

od 89 zł

GBA SP + HIT

GBA + HIT

GAMECUBE + HIT

GBA + FUTERAŁ

od 69 zł

TAKI WYBÓR GIER I AKCESORI DO ADVANCE`A JEST TYLKO U NAS !!!

od 15 zł

NA ZAMÓWIENIA WYSYŁKOWE CZEKAMY POD NR TEL.: (0 22) 814 27 66

REALIZACJA ZAMÓWIENIA OD 24 H !!!

Zwycięzcy konkursu

1. Tomasz Płotkowski (Wrocław)

2. Robert Daszyński (Konin)

3. Radosław Stolarz (Radom)

NA HASŁO • NEO+ • NIESPODZIANKA •

ROK ZAŁOŻENIA 1995

- SERWIS
- RATY
- REGENERACJA PŁYT
- WYMIANA

od 209 zł

od 599 zł

od 599 zł

MASZ JUŻ PREZENT?

od 59 zł

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO XBOX`A W POLSCE !!!

GRY PC MULTIMEDIA

ŚWIAT GIER

WWW.SWIAT-GIER.COM

CHMIELNA 98
00-801 WARSZAWA
☎ (022) 620 91 92
10.00 - 19.00

SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
☎ (022) 814 27 66
10.00 - 19.00

0 501 707 919, 0 501 196 694

newsflash

■ **Final Fantasy Radio...**
Wzrok Was nie myli - Square Enix U.S.A i America Online (znane szerzej jako AOL) stworzyły wspólnie internetową stację radiową poświęconą muzyce z serii Final Fantasy. Stacja jest dostępna wyłącznie w America Online Radio@Network. W radiu Final Fantasy leci około dwustu kawałków z różnych części serii. Jedynym zgrzytem w tej informacji jest to, że Final Fantasy@Radio będzie dostępne tylko dla osób korzystających z usług AOL. Aha, radio będzie działało do kwietnia przyszłego roku.

■ Project Gotham Racing 2 OST
Wzorem Vice City Microsoft postanowił wypuścić na rynek płyty z muzyką z Project Gotham Racing 2. Wyjdą trzy części: Project Gotham Racing 2 - Hip-Hop, Project Gotham Racing 2 - Alternative Rock oraz Project Gotham Racing 2 - Electronica. Wszystkie trzy powinny już być dostępne, choć jak na razie tylko w Ameryce. Cena jednej płyty wynosi prawie piętnaście dolarów. Zainteresowani?

■ **Robią gry na PSP!**
Wprawdzie PlayBoy ukaże się dopiero za rok, ale Koei ogłosiło, że już pracuje nad pierwszymi tytułami na PSP. Nie wiadomo jak będzie tytuł tej produkcji, ani o czym będzie traktować, ale stawiamy na coś z Dynasty w tytule. Podobne plotki dochodzą z Criterion – firma pracuje właśnie nad Burnoutem dla przenośnej konsoli Sony. Robi się coraz ciekawiej...

NARC

■ **Developer:** Vis
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Midway
■ **Termin:** luty 2004

Pod tym tajemniczym tytułem kryje się nowa produkcja Midway, będąca jednocześnie remakiem scrollowanej strzelanki wydanej na NES'a w 1988 roku. W NARC gracz pokieruje działaniami dwóch gliniarzy walczących z narkotykowym kartelem K.R.A. K. Jeden z głównych bohaterów nosi dźwięczne pseudo Max Damage, a drugi ma równie efektownie brzmiącą ksywkę Hitman. Gra będzie strzelanką TPP, a zadaniem naszych dzielnych policjantów będzie powstrzymanie dystrybucji niezwykle silnego narkotyku – Liquid Soul. Sposób walki będzie zaś prosty – nic na siłę, wszystko z kopa, a jak się nie uda to poprawiamy ołowiem.
Max i Hitman w swym pościgu za przestępcami przemierzą kilka zakątków świata. Zaczną w zaułkach jednego z miast na wschodnim wybrzeżu USA, potem wpadną między innymi na Daleki

Wschód i do Europy Środkowo-Wschodniej gdzie odwiedzą fabrykę narkotyku (czyżby Polska i nasze słynne na cały świat fabryki amfetaminy?). Zaś finał krucjaty przeciwko narkotykom rozegra się na prywatnej wyspie szefa kartelu – Mr. Biga. Po drodze napotkają zaś złych i niegodziwych bandziorów, na których przydadzą się tak użyteczne narzędzia jak łom, rozmaite spluwy, przenośne wyrzutnie rakiet, a także miotacze płomieni. Jednak strzelanie do bandziorów to nie wszystko – będzie ich można także tłuc, i to

NARC wygląda komiksowo i kolorowo. Czekamy na grywalną wersję.

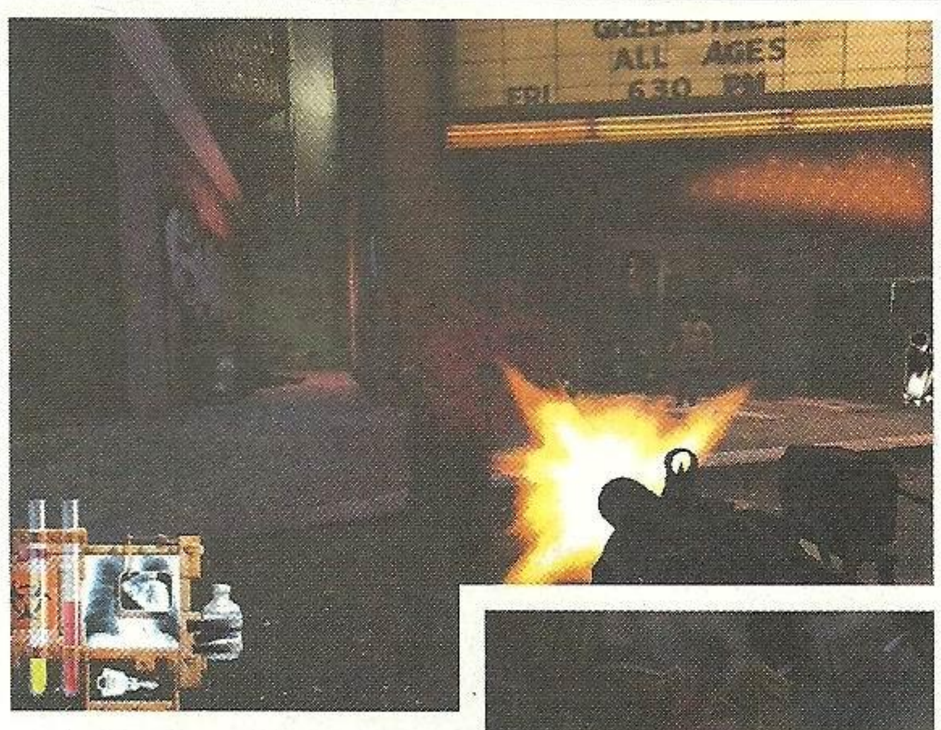
nie w tak elegancki sposób jak robi to Jet Li. Raczej w taki uliczny: z bańki i poprawka z kolanka. W każdym razie developer obiecuje, że walka wręcz będzie bardzo brutalna. Oprócz tego przestępców trzeba będzie aresztować, choć na razie nie wiadomo jak będzie wyglądał sam proces obrączkowania.
W większości misji będziemy sterować jednym z bohaterów, a od scenariusza zależeć będzie, którym. Jednak w niektórych zadaniach Max Damage i Hitman będą współpracować, a wtedy ruchami partnera pokieruje konsola. Oprócz wykonywania podstawowych zadań gracz będzie mógł walczyć z przestępczością innego rodzaju, na przykład z bandytami napadającymi na banki. Prawdopodobnie będzie to

wyglądało podobnie jak w True Crime. Zresztą w ogólnych założeniach gra prezentuje się bardzo podobnie jak True Crime – bieganie po mieście, obijanie przestępców i strzelanie do uzbrojonych gangoli.
Na razie NARC nie prezentuje się jakoś przełomowo. Modele postaci są jeszcze wyraźnie niedopracowane, a tekstury otoczenia dość ubogie. Widać wprawdzie jakiś zamysł artystyczny – coś jakby klasyczny arcade'owy klimat. Mamy jednak nadzieję, że developer poprawi ten aspekt gry, tym bardziej, że ma na to jeszcze czas. Choć biorąc pod uwagę fakt, że grę robią chłopaki z Vis to nie spodziewajmy się rewelacji – ani State of Emergency ani też Evil Dead: A Fistful of Boomstick nie wyglądały jakoś zabójczo.

Zombies

■ **Developer:** Krysalide
■ **Platforma:** PlayStation 2, Xbox
■ **Wydawca:** -
■ **Termin:** 2005

Dotychczas wyłączność na zombiaki w grach wideo miał Capcom, ale Francuzi z Krysalide, mają ochotę to zmienić. Krysalide współpracowało przy tworzeniu między innymi Kya: Dark Lineage na PS2 i V-Rally 3 na Xboxa i PS2. A teraz wychodzą z debiutanckim projektem o wiele mówiącym tytule. Zombiaczki nie do końca będą kopiowały schematy znane z Resident Evil ponieważ gra ma być strzelanką z widokiem z oczu bohatera i survival horrorem jednocześnie. Co znaczy, że broni wprawdzie będzie sporo, ale z amunicją mogą być problemy. Developer zapowiada wyważenie elementów akcji i przygodowych tak, aby gra nie zamieniła się w bezmyślną rzeźnię nieszczęsnych nieumarłych. Akcja Zombies będzie się toczyć w małym, odciętym od świata miasteczku, w którym panoszą się teraz tytułowe monstra. Elementy przygodowe mają polegać na standardowym rozwiązywaniu problemów braku światła i prądu, zablokowanej drogi czy też unieruchomionej maszyny. Całkiem możliwe, że projektanci przygotują jakieś ciekawsze zagadki, bo przynajmniej jeden z ich pomysłów zapowiada się dobrze. Mowa o korzyściach płynących z zarażenia przez zombiaki. Nasza postać po ugryzieniu zacznie się z wolna przemieniać w klasycznego chodzącego trupa! Będzie poruszać się powoli i ociężale, a także zacznie się zmieniać jej wygląd. Jednak to nie jest najważniejsze - bycie zombiakiem oznacza o wiele większą odporność na ciosy i strzały, a wiadomo, jakie wynikają z tego plusy. Tyle, że



Zapowiada się po prostu słodko. Momentami nawet aż za słodko. Gdzie więc ukryty jest haczyk? Spójrzcie na datę wydania...

przekroczenie pewnego progu zzombiaczenia oznaczać będzie koniec zabawy, więc trzeba jakoś temu zaradzić. Przydatne okaże się serum leczące zarażenie, ale najpierw należałoby je znaleźć... I właśnie takie, oprócz hord głodnych truposzy, zadania czekają na nas w Zombies.
Klimat zbuduje obowiązkowo mroczna grafika – z ciemnych zaułków znienacka wypadać będą monstra mające ochotę na trochę świeżego móżdżku. Fajosko. Ale jeszcze fajniejsze są bronie - oprócz standardowych broni palnych z radością powitamy koktajle mołotowa, a także wiertarkę

i piłę spalinową. Jak trzymać się pewnej konwencji, to już na maksa, prawda? No i liczymy też na efektownie rozpadające się ciała naszych prześladowców, wśród których znajdziemy nie tyko klasyczne zombiaki - będą też nie-do-końca-umarli żołnierze i truposze-harleyowcy szalejący po mieście na swych piekielnych maszynach. Autorzy informują, że przejście gry zajmie 20. godzin.

MAD GAMES...

PS2 PSONE GCN GBA XBOX

Przełam monopol ŚW. MIKOŁAJA! Zamów prezenty z których będziesz wreszcie zadowolony!!!

ZADZWOŃ! Mamy tytuły o których konkurencja może pomarzyć! GRY JUŻ OD 30PLN

GWIAZDKOWO,DO KAŻDEJ ZAKUPIONEJ TERAZ KONSOLI PS2,XBOX,GAMECUBE,GBA DORZUCAMY GRĘ GRATIS!!! *

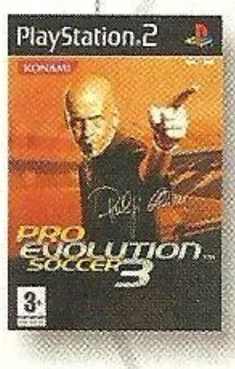
* oferta ważna do wyczerpania zapasów

NAJWYŻSZA JAKOŚĆ
NAJWIĘKSZY WYBÓR
NAJGORĘTSZE TYTUŁY
NAJNIŻSZE CENY

XBOX-189
GCN-179
PS2-189

199

199



+KAMERA 199

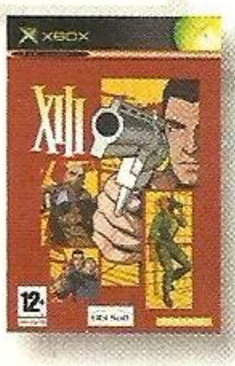
199

189

XBOX-149
GCN-149
PS2-149

199

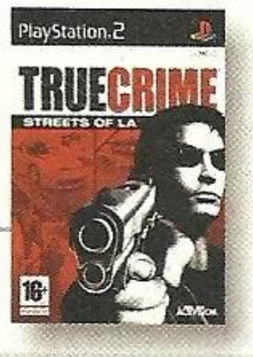
XBOX-189
GCN-179
PS2-189



189

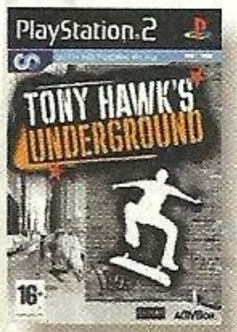
189

XBOX-189
GCN-179
PS2-189



189

189



XBOX-189
GCN-179
PS2-189

...i inne

FAJNE PREZENTY!!! WRESZCIE

Każdy kto na hasło **NEO PLUS** do 31.12.03 dokona u nas zakupu na sumę min.60 zł, wezmie udział w losowaniu **1000 zł** w dowolnie wybranych artykułach

PS2 model 50004 + oryginalna karta pamięci **989 zł**

Na hasło **NEO PLUS** do **10%** zniżki

od 600 PLN PS2

od 250 PLN PSONE

od 400 PLN GCN

od 200 PLN GBA

od 600 PLN XBOX

www.madgames.pl
od 1997 roku

UL.KONDRATOWICZA 37
03-285 WARSZAWA
TEL./FAX (022)676 99 93
TEL.KOM.0503 624 892

SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA
SERWIS

KONSOLE
GRY
AKCESORIA
RATY

COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY
MAD GAMES

czynne pon. pt. 11-19

regeneracja płyt CD

wysyłka dostawa 24h

■ Film z R: Racing Evolution możecie obejrzeć wstukując adres **www.racing-evolution.com** i klikając na trailer.

R: Racing Evolution

Już graliśmy!

■ **Developer:** Namco ■ **Wydawca:** Electronic Arts
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN ■ **Termin:** 2004

Jest takie stare przysłowie mówiące, że wyżej czterech liter człowiek nie podskoczy. Jak się okazuje, świetnie pasuje ono także do developerów.

Nawet do tych znanych i szanowanych z Kraju Kwitnącej Wiśni. Najpierw podpadł mi Capcom swoim mało grywalnym racerem zwanym Group S Challenge, a tak swoją drogą Auto Modellista też najlepszą pod słońcem grą nie była i uratowała ją tylko obsługa Network Adaptora i cel shade'owa grafika. Teraz przyszła kryska na niezawodne dotychczas Namco...

I w tym momencie stawiam proste pytanie – po co brać się za coś, czego się nie umie? Póki robili Ridge Racery wszystko było spoko – nikt się w zasadzie nie czepiał, bo i nie było specjalnie czego. Jednak od premiery piątej części Ridge Racera siedzieli cicho robiąc jedynie bardzo solidne wyścigi motocyklowe na PlayStation 2. Aż tu nagle gruchnęła wieść, że będzie kolejna część Ridge Racera! Wprawdzie niby taka nieoficjalna, to jednak dwie literki R mówią w końcu same za siebie. No i jeszcze to Evolution... Wielkie Łał po prostu.

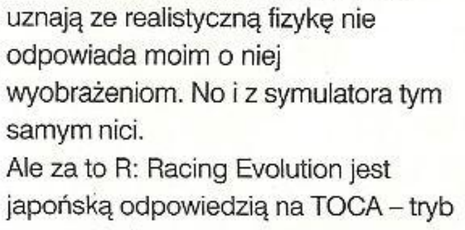
Jak widzicie nie za bardzo przypadła mi do gustu nowa produkcja Namco. I choć teoretycznie nie powinienem wystawiać jej oceny, bo to wersja na rynek japoński, to jednak jest to ukończona już gra i tak naprawdę nie sądzę, żeby coś w niej jeszcze się zmieniło. Oprócz przetłumaczenia wszystkich menusów na jakiś bardziej zrozumiały dla nas język.

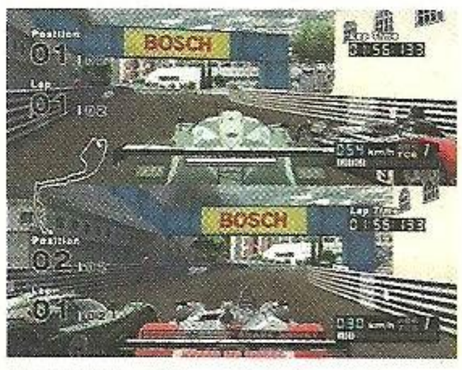
Czego się przyczepiłem? Niemal całego „silnika" liczącego zachowanie samochodu na trasie, czyli ogólnie mówiąc fizyki gry; najważniejszego przecież elementu każdej gry wyścigowej, a już w szczególności takiej, która mieni się być jakimś tam symulatorem. A tu? Słabizna niestety. Prawdę mówiąc ciężko mi było znaleźć w „endżajnie" (podsłuchane) jakieś pozytywy. To przeciętniak, a nie (jak się spodziewałem) geniusz.

Już po pierwszym ruszeniu gałką obudziło się we mnie złe przeczucie. Samochód nie skręcił, wydało mi się raczej, że to trasa przesunęła się pod nim. No ale nic – wystarczy przełączyć kamerę na widok znad asfaltu i problem z oczu nam znika... Tylko fizyki to jakoś nie poprawia – zderzenia są śmieszne: dwie puszki po makreli w oleju fajniej potrafią się zderzyć tocząc się po kuchennym stole. Uderzenie w przeszkodę nie powoduje zniszczeń pojazdu tylko jakieś odbicie, zmniejszenie prędkości i to wszystko. Aha, podczas testowania kraks postanowiłem pojechać pod prąd... Nie da się! Gra automatycznie nas odwraca! Skandal jakiś, dawno się z czymś takim nie spotkałem.

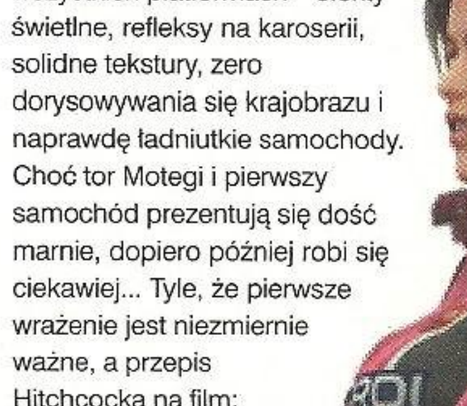
Dalej – samochody rajdowe zachowuję się fatalnie, skaczą po trasie jak pchła po psie, leciuteńkie danie po ręcznym obraca je o 180 stopni i na dokładkę nie za bardzo reagują na kontry. Ale na innych typach nawierzchni też nie jest za dobrze – dość ociężale i powolnie – gdyby nie licznik nigdy bym nie uwierzył, że zasuwam z prędkością grubo ponad 200 na godzinę. Czyli ten sam problem, co w Group S Challenge - niemożność oddania uczucia prędkości. Nie jest więc za dobrze. Podstawowy atut gry, zapowiadana „realistyczna fizyka" nie istnieje, albo też to, co programiści uznają ze realistyczną fizykę nie odpowiada moim o niej wyobrażeniom. No i z symulatora tym samym nici.

Ale za to R: Racing Evolution jest japońską odpowiedzią na TOCA – tryb story, w którym ponętna panienka, z zawodu kierowca ambulansu, przypadkowo dostaje szansę zrobienia kariery w rajdach rozmaitych. Jako, że menusy są naszpikowane japońskim krzaczkami daleko w karierze nie zaszedłem. No i nie chciało mi się za bardzo – w końcu jeździ się przeciętnie. Doszukałem się za to trybu Arcade – jest w nim kilkanaście tras, z czego cześć to „lustrzanki" (choć zapewne można będzie jeszcze jakieś tory odkryć). Są normalne tory wyścigowe znane z F1, odcinki specjalne w stylu WRC, trasa miejska, a także uliczny wyścig





dragsterów. Nie za dużo tego, ale powinno wystarczyć. Samochodów jest więcej, podzielonych na kilka klas – bolidy GT, samochody rajdowe, muscle cary (za Dodge'a Chargera z dopalaczem Namco ma u mnie plusa!) i inne jeszcze furki. Ale spoko, nie ma się czym podniecać, dużo licencjonowanych fur to obowiązek gdy chce się grać w pierwszej lidze. Dźwiękowcy oszczędzili nam na szczęście japońskiego rocka, ale za to kierowcy i nasi pomocnicy z pit stopu niemal bez przerwy coś nawijają. I tu kryje się jedna z niewielu naprawdę fajnych rzeczy w R: Racing Evolution – kierowcy mają coś w stylu odporności psychicznej. Wygląda to mniej więcej tak: nad samochodem jadącym przed nami widać pasek, który powoli się napełnia. Gdy będziemy jechać dostatecznie długo za jakimś delikwentem to jest szansa, że paseczek się zapełni, a wtedy kierowca popełni jakiś błąd, na przykład zjedzie na bok, źle zahamuje czy wypadnie z trasy. To całkiem fajny pomysł – oddaje w pewien sposób presję, jaka wytwarza się, gdy ktoś uparcie siedzi nam na ogonie. Jest jeszcze jedna fajna sprawa z kierowcami konsolowymi, a mianowicie ich nazwiska... A tak: w grze spotkałem kolejno kierowców o nazwiskach Marlet, Buffon, Zickler i Cannavaro (znani piłkarze), a także Virenque, Armstrong i Heras (kolarze szosowi), a nawet... kolesia o nazwisku Nelly. To oczywiście tylko przykłady, takich kwiatków jest więcej i chociaż po wyścigu okazuje się, że Marlet ma na imię na przykład Tony, a nie Steve, a Nelly to Thomas Nelly,



w trakcie wyścigu można się jednak porządnie uśmiać. Namco najwyraźniej zebrało nazwiska znanych ludzi, a potem połączyło je losowo z imionami – efekt jest przekomiczny.

Graficznej furory R: Racing Evlution raczej nie zrobi. Powyżej Gran Turismo 3 nie podskoczyło, choć czas już na to przecież najwyższy, a i na Xboksie Project Gotham 2 wygląda o wiele lepiej. Oczywiście to ładna gra, ścisła czołówka na wszystkich platformach – efekty świetlne, refleksy na karoserii, solidne tekstury, zero dorysowywania się krajobrazu i naprawdę ładniutkie samochody. Choć tor Motegi i pierwszy samochód prezentują się dość marnie, dopiero później robi się ciekawiej... Tyle, że pierwsze wrażenie jest niezmiernie ważne, a przepis Hitchcocka na film: „najpierw ma być trzęsienie ziemi, a potem napięcie ma rosnąć" sprawdza się przecież i w grach. O czym niektórzy producenci gier niestety zapominają.

Tak sobie myślę - dobrze się stało, że Namco nie zdecydowała się z tego dość przeciętniutkiego dziełka zrobić kolejnej części kultowej serii. Nie warto sobie psuć dobrej marki.

Marcellus

PS: Mam naprawdę wielką nadzieję, że po europejskiej premierze R: Racing Evolution z przyjemnością wszystkie te zarzuty odszczekam. Ale skoro zacząłem przysłowiem to i skończę – znacie to o matce głupich?

Jak obyczaj każe stary,
według ojców naszych wiary,
Świat Nintendo składa Wam życzenia
z dniem Bożego Narodzenia
niech ta Gwiazda Betlejemska,
która wschodzi tuż po zmroku
da Wam szczęście i stos gierek
w nadchodzącym nowym roku!

ŚWIAT NINTENDO

www.swiatnintendo.pl

(012) 29 22 999

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI
NISKA CENA
2003

ROBSON

www.robson.pl

szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

od 649 PLN
gry od 29,-

PlayStation
od 249 PLN
gry od 29,-

Limited Edition

PlayStation 2
od 649 PLN
gry od 29,-

GAME BOY

od 209 PLN
od 449 PLN
gry od 29,-

Dreamcast.
od 279 PLN
gry od 29,-

NINTENDO GAMECUBE
od 499 PLN
gry od 29,-

- SPRZEDAŻ KONSOL
- AKCESORIA
- GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
- PROFESJONALNY SERWIS
  GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
- DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
  NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
- RATY 0%
- GWARANCJA
  NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

UŻYWANE 30% TANIEJ

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88

e-mail: robson@robson.pl

zapraszamy PN-PT 11.00-19.00

BEZ SMS-ÓW

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

■ Trailer Kaeny (filmu) ściągniecie pod adresem: **http://www.kaena.lycos.fr/mov_en/BandeAnnonce/Kaena_FA_VO_1600k.mov** natomiast Psi-Ops jeszcze pod starym tytułem obejrzycie tu: **http://guidesmedia.ign.com/guides/545782/images/espionage_trailer_050803.mov**

newsflash

■ **Kierunek: Japonia**
W japońskim magazynie o grach video pojawił się wywiad z szefem japońskiego oddziału Microsoftu zajmującego się Xboxem, panem Yoshihiro Maruyamą. Poruszono w nim kilka spraw, między innymi brak gier RPG na Xboksie, co najprawdopodobniej stanowi przyczynę, dla której konsola Billa tak słabo sprzedajesię w Japonii. Murayama-san powiedział: „Xboxowi brakuje gier RPG, które tak bardzo lubią japońscy gracze, a także gier z postaciami takimi, jak Gundamy. Musimy coś z tym zrobić. Sądzę, że moim zadaniem jest zaradzenie tej sytuacji i dostarczenie takich tytułów na Xboxa, a także na czas premiery jego następcy". Ciekawe, ciekawe... Ale to nie wszystko. W wywiadzie poruszono temat Square Enix, i to nie tylko dlatego, że Murayama wcześniej pracował w amerykańskim oddziale Squaresoftu. Szef japońskiego oddziału Xboxa powiedział: „Musimy stworzyć sprzyjające warunki, na których będzie możliwe robienie przez nich interesów na naszej platformie.". Czyżby zatem szykowała się jakaś forma współpracy pomiędzy Square Enix i Microsoftem? Całkiem możliwe.
Co do zaradzenia złej sytuacji gier RPG na Xboxa w Japonii - Level 5 szykuje grę MMORPG pod tytułem True Fantasy Live Online, której premiera zapowiadana jest przed wakacjami przyszłego roku. Murayama-san twierdzi, że gra może zdobyć całkiem dużą popularność. My zaś sądzimy, że ta jedna gra nie poprawi sytuacji pierwszego Xboxa w Japonii, ale gdyby przy premierze Xboxa 2 pojawił się jakiś tytuł Square Enix... Na przykład z Final w tytule, to kto wie, kto wie...

■ **150 milionów gier**
Sony Europe ogłosiło, że klienci w Europie kupili już w sumie około 150 milionów gier na PlayStation 2, co daje średnią około sześciu tytułów na głowę każdego posiadacza PS2. Lista wydanych w Europie tytułów też jest imponująca - z końcem roku 2003 sięgnie zapewne ośmiuset pozycji. Fabryka Sony DADC w Salzburgu (Austria) zajmująca się powielaniem i pakowaniem płyt pracuje non stop aby wypełnić wszystkie przedświąteczne zamówienia. W samym tylko październiku wypuściła 20 milionów gier, w listopadzie spodziewanych jest ich jeszcze więcej - 25 milionów. Niezłe numery...

■ **Gwiezdne Wojny w multi!**
LucasArts oficjalnie zapowiedziało nową grę w dobrze znanym świecie – Star Wars: Battlefront. Będzie to multiplayerowa sieka wzorowana na Battlefield 1942 z PeCeta. Może być nieźle – dziesiątki graczy pilotujących walkery, ścigacze, bądź biegających z karabinami po polu bitwy jednocześnie... Battlefield pisane jest na Xboxa i PS2.

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

■ **Developer:** Midway
■ **Platforma:** PS2, Xbox
■ **Wydawca:** Midway
■ **Termin:** lato 2004

Od kiedy pisaliśmy po raz pierwszy o tej grze, zmieniło się kilka istotnych rzeczy. Po pierwsze przemianowano tytuł z ESPionage na Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy. Po drugie – przesunięto termin premiery z końca roku 2003 na lato 2004. Wreszcie po trzecie, zmodyfikowano trochę rzeczy w samej zabawie, choć nadal ma to być oglądana z perspektywy trzeciej osoby mieszanka gry akcji z klasyczną skradanką. Na przykład nazwisko głównego bohatera brzmi obecnie Nick Skryer, a nie Nick Geller. To raczej dobry krok - poprzednie nazwisko brzmiało dość pospolicie jak na superżołnierza obdarzonego potężnymi mocami umysłu.
Developer podzielił się także szczegółami na temat przybliżonej wielkości gry – otóż czeka na nas osiem ogromnych poziomów i sześciu bossów, z których każdy wyposażony zostanie w inną moc Psi. A po lekturze poprzedniej „prasówki" Midwaya, dotyczącej

jeszcze ESPionage można się domyślić, że chodzi o: Telekinezę (przesuwanie i podnoszenie rozmaitych przedmiotów i osób), Pyrokinezę (np. tworzenie ściany ognia), Mind Control (przejęcie kontroli nad umysłem przeciwnika), Remote Viewing („wyjście z ciała" i oblukanie np. pomieszczenia obok), Mind Drain (wyssanie mocy Psi wroga) oraz Aura View (w skrócie - widzenie niewidzialnego). Do tego biorąc pod uwagę fakt, że na początku Nick Skryer nie pamięta wszystkich tych sztuczek, bo „firma" przed wysłaniem go do bazy wroga zrobiła mu pranie mózgu (żeby nie został przedwcześnie zdemaskowany), możemy

Psi-Ops raczej do pierwszej ligi się nie załapie - stąd może i dobrze, że nie ukaże się przed Świętami.

wydedukować sposób, w jaki bohater będzie sobie „przypominał" wymienione zdolności.
No cóż – szczyt fabularny to nie jest. Ale gdy usłyszeliśmy, że szef The Movement, czyli tej złej organizacji grożącej światu zagładą lub czymś gorszym, ma jakieś powiązania z Skryerem (tata?! Heheheh...) to zaczynamy się poważnie martwić o fabułkę gry... Oprócz tego przed developerami stoi poważny problem pogodzenia niemałych możliwości głównego bohatera z poziomem trudności i zaprojektowanie gry w taki sposób, żeby zdolności nie były tylko ładnie wyglądającymi haselkami na opakowaniu, a także dało się nimi intuicyjnie sterować. Z tego też powodu nie dziwimy się specjalnie, że prace nad grą uległy opóźnieniu.
Jak będzie? Zobaczmy. Na razie trzeba przyznać, że sama walka zapowiada się dość fachowo – już sama telekineza daje podobne możliwości, jak w recenzowanym w tym miesiącu Legacy of Kain: Deviance. A do tego dochodzą przecież pozostałe elementy, jak

choćby pyrokineza, która w połączeniu z telkinezą sprawi, że wroga będzie można podnieść, cisnąć w grupkę innych napastników, a na koniec posłać w nich ścianę ognia wrzeszcząc „Burn baby! Burn!". Lub podnieść przeciwnika i wykończyć go w powietrzu celnym strzałem z shotguna (bo broni palnej również nie zabraknie). Brzmi całkiem nieźle, nieprawdaż? No i do tego dochodzi grafika, która szczególnie na Xboksie zapowiada się ślicznie i płynnie – sześćdziesiąt klatek na sekundę jak obszył. Za fizykę w Psi-Ops odpowiadać będzie silnik Havok 2, co niewątpliwie zaowocuje bardzo ładnie latającymi i rozbijającymi się o przeszkody ciałami nieprzyjaciół (wielokrotnie wspomniany efekt „szmacianej lalki"). Czyli co? Fabularnie może, choć nie musi być słabo, ale za to akcja zapowiada się nieźle. I tylko czy Midway uda się złapać naraz tyle srok za ogon?

Kaena

■ **Developer:** Namco
■ **Platforma:** PS2, Xbox. GCN
■ **Wydawca:** Namco
■ **Termin:** 2004

Z Namco wyciekła kiedyś informacja na temat gry pod tytułem Axis, robionej na podstawie filmu animowanego komputerowo (jak „Final Fantasy: The Spirit Within"). Do tej pory niewiele wiadomo, ale sytuacja zaczyna się powoli przejaśniać. Axis przemianowane zostało na Kaena, ponieważ poprzednia nazwa była roboczym tytułem wspomnianego filmu. Film również już powstał, choć zobaczyć go mogli jak na razie tylko Francuzi, bo to właśnie jest kraj pochodzenia tej produkcji. A dla zainteresowanych – nieznane są daty premier w innych krajach (oprócz Japonii, gdzie zadebiutuje 8 marca 2004). W każdym razie Namco dostrzegło w Kaena duży potencjał ponieważ ostro pracuję nad grą. No i zapewne mają jakiś udział w ustalaniu

terminów premier filmu – japońska zbiega się z datą wypuszczenia na rynek gry. Zapewne podobnie będzie w innych krajach. Co ciekawe, w produkcję gry zostali zaangażowali programiści, którzy stworzyli film – francuska firma Xilam. A co z tego wyjdzie? Przygodówka akcji oczywiście. Czyli najbardziej klasyczny z

motywów, ale za to podany w naprawdę prześlicznej oprawie. W każdym razie na screenach Kaena wygląda ładniutko. Akcja ma mieć miejsce na planecie Astoria, a naszą bohaterką będzie dziewczyna o imieniu... Zgadliście. Kaena. Jej zadanie? Uratować świat przed nadchodzącą zagładą. Będą moce nadprzyrodzone, interakcja z NPC'ami, rozwój postaci i sporo walki wręcz z rozmaitymi potworami. A możemy się niemal założyć, że będzie też jakieś przesłanie... Ekologiczne zapewne. Chętnie rzucilibyśmy okiem na nieco więcej informacji...

■ Film z The Suffering obejrzycie wpisując adres: **http://gametrailers.com/gt_vault/t_suffering_e3_2k3.wmv**

The Suffering

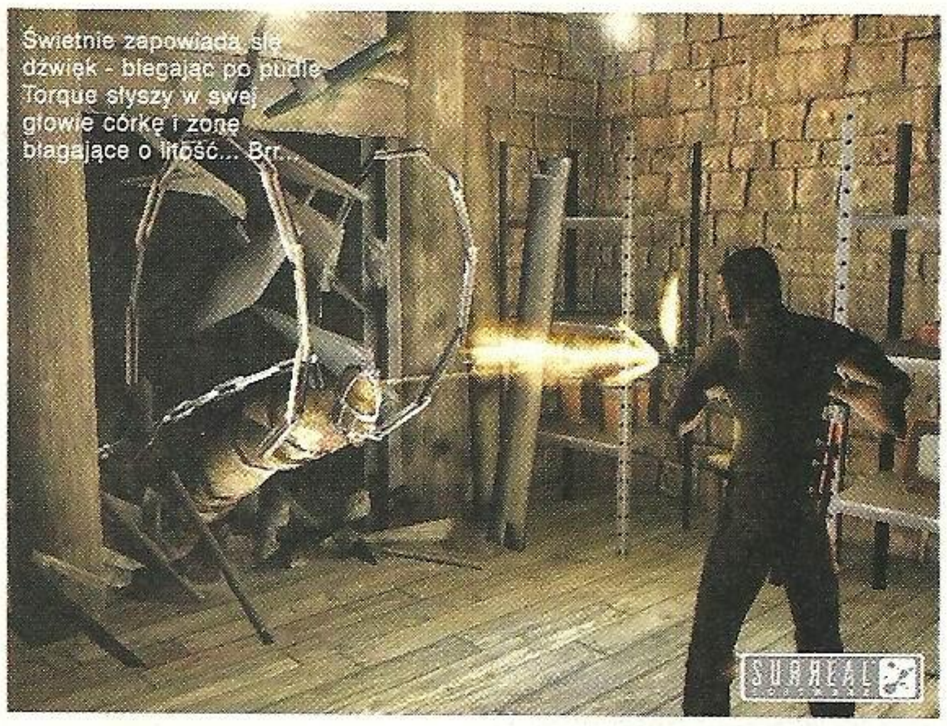
■ **Developer:** Surreal
■ **Wydawca:** Midway
■ **Platforma:** PS2 i Xbox
■ **Termin:** 2004

W prawdzie The Suffering nie ma zamiaru posunąć się tak daleko w uwielbieniu zbrodni, jak dzieje się to w Manhunt, ale gra zapowiada się naprawdę mrocznie. Co nas cieszy oczywiście – Ciemna Strona Mocy zawsze kusi. Tym bardziej, że nasz bohater nie tylko będzie walczył z monstrami, ale także z demonami nawiedzającymi jego własną duszę. A Torque, jeżeli nie pamiętacie naszej wstępnej informacji o tej grze to nie lada sukinsyn. Skazany na śmierć za zamordowanie żony i dziecka siedzi w celi śmierci w więzieniu o zaostrzonym rygorze. Nie wszystko jest jednak jasne - część scenariusza gry ma opowiadać o wydarzeniach z przeszłości i pokazać, czy przypadkiem biedny Torque nie został w morderstwo wrobiony, niczym Andy ze „Skazanych na Shawshank". Nagle zaczynają dziać się naprawdę dziwne i przerażające rzeczy – większość więźniów i strażników zostaje dosłownie rozerwana na strzępy przez jakieś mroczne siły. Po tym wydarzeniu Torque odzyskuje swobodę ruchów i zaczyna się wędrówka przez mroki więzienia.

Co ciekawe, w czasie gry Torque (swoją drogą czyż nie brzmi to jak zdrobnienie od Torquemady – słynnego hiszpańskiego inkwizytora?) wielokrotnie nawiedzą

rozmaite wizje, przez co rozróżnienie świata realnego od urojonego może być utrudnione. Świat w The Suffering jest brutalny i gra z całą pewnością nie będzie przeznaczona dla osobników poniżej osiemnastego roku życia. Między innymi ze względu na niezbyt wyszukany język, w którym słowa na „f" mają latać często i gęsto.

Intrygująco wyglądają projekty monstrów napastujących Torque. Wygląda na to, że potwory to nic innego, jak skazańcy, na których wykonano wcześniej egzekucje. Ich wygląd zależy od tego, jaką śmiercią zostali straceni – zastrzyk trucizny objawi się strzykawkami powtykanymi w różne części ciała potwora, a także tym, że takiemu straszydłu właśnie strzykawki posłużą za broń. Z kolei rozstrzelanie na przykład to monster z karabinami zamontowanymi na... tyłku. Dziwne,



ale też dość ciekawe pomysły. Może poziomowi Silent Hill nie dorównują, ale i tak zapowiadają się przerażająco. I groteskowo. Podczas zwiedzania zakamarków więzienia Torque wielokrotnie napotka różne postacie – strażników lub więźniów i może się z nimi niejako zaprzyjaźnić, pozostawić ich własnemu losowi, a nawet bez skrupułów zabić. Co z kolei ma swe odbicie w dalszej grze i jej zakończeniu. Oprócz tego Torque niczym nie przymierzając Hulk z biegiem czasu robi się coraz bardziej wściekły, aż w końcu wybucha i przemienia się w potężną bestię, która rozszarpuje wszystkich wrogów dookoła.

W The Suffering nie tylko design potworów i intrygująco zapowiadająca się fabuła ma się dobrze. Graficznie i dźwiękowo też ma być spoko. Wprawdzie więzienne cele to nie jest miejsce, w którym graficy mogą się wykazać nadzwyczajną kreatywnością, ale

gra wygląda naprawdę dobrze, a animacja pracuje płynnie jak marzenie. Dostępne są dwie kamery - w zależności od preferencji, gracz obejrzy widok zarówno z oczu bohatera, jak i zza jego pleców. Oprócz tego Midway szykuje naprawdę przerażającą ścieżkę dźwiękową, a także liczne efekty specjalne, które sprawią, że włosy staną nam dęba ze strachu. Oby! Grę opracowuje Surreal Software, które ma na koncie choćby całkiem udaną pozycję Drakan: The Ancients' Gates na PlayStation 2. Zobaczymy, jak poradzą sobie z horrorem.

SKLEP
NIKO-VIDEO GAME
GRY, KONSOLE, AKCESORIA: WYMIANA, SERWIS
26-600 Radom, ul. Reja 3
tel. (48) 363 83 03
tel. kom. 0-601 233 283
http://www.videogame.prv.pl
pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00
PlayStation.2
1150,-
używana 699,-
używ. + czip 869,-
nowa 899,-
nowa + gra 1050,-
XBOX
używana 699,-
używ. + czip 899,-
nowa 899,-
nowa + gra 1060,-
NINTENDO GAMECUBE
Bezprzewodowy pad WAVEBIRD do GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA KONSOL - serwis, modernizacja

■ Trailer **Crashday** obejrzycie tutaj: **http://www.bhmotorsports.com/getMovie/202**

newsflash

■ **Top 10 według TIME**
Jeden z najbardziej znanych i poważanych magazynów na świecie, słynny TIME zamieścił w jednym z ostatnich numerów listę dziesięciu najlepszych ich zdaniem gier na konsole i komputery na świecie w roku 2003. Trochę wcześnie, a i nie z wszystkimi wyborami redaktorów TIME'a można się zgodzić, ale zawsze to coś - sygnał, że gry stały się popularne, nad wyraz mainstreamowe i dostrzegalne nawet przez „poważne" media. Oto wspomniana lista:
1. Karaoke Revolution (PS2)
2. Soul Calibur II (GCN, PS2, Xbox)
3. Republic: The Revolution (PC)
4. Tiger Woods 2004 (GCN, PS2, Xbox)
5. Space Colony (PC)
6. Temple of Elemental Evil (PC)
7. Simpsons Hit & Run (GCN, PS2, Xbox)
8. MYST: URU (PC)
9. Tron: 2.0 (PC)
10. Zelda: The Wind Waker (GCN)

■ **Nowy silnik graficzny Climaxa!**
Blimey 2, bo tak się nazywa dzieło Climax Core Technology Group, zastąpi wysłużony silnik Blimey 1, który posłużył między innymi do stworzenia takich gier jak: MotoGP, MotoGP 2, ATV: Quad Power Racing, Italian Job czy Rally Fusion. Nowy silnik jest oczywiście potężniejszy od poprzednika i ma być podstawą do produkcji gier na konsole kolejnej generacji - Xbox 2, PlayStation 3 i PSP. Się dzieje.

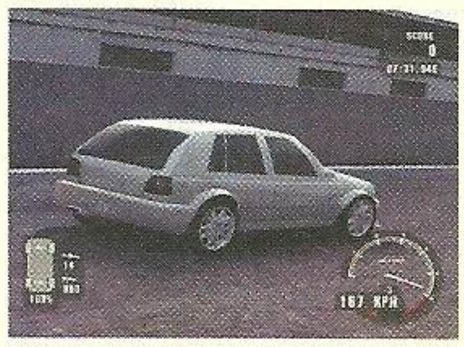
■ **Nam Tai ma nowe zadanie**
Nam Tai to ta firma, która produkuje dla Sony kamerki EyeToy. Jednak teraz dostali zlecenie na coś innego - Sony Computer Entertainment zamówiło u nich mikrofon USB i konwerter do kolejnej gry muzycznej. Zapowiada się kolejny tytuł w stylu Karaoke Revolution, ale po co nowy mikrofon i jeszcze na dokładkę konwerter? Skoro ten od SOCOM'a nie wystarcza, to może szykuje się bardziej skomplikowany tytuł, wymagający od gracza większych umiejętności wokalnych? Być może...

■ **Kolejny klient IBM**
Nintendo podpisało z IBM umowę, na mocy której amerykański potentat na rynku procesorów dostarczy technologię dla jednej z kolejnych konsol Big N. Nie wiadomo jeszcze, dla której - może to być tak zwane „N5", czyli następca GameBoya Advance lub też okryty mgiełką tajemnicy projekt, który Nintendo chce pokazać na przyszłorocznym E3. Na razie IBM pokazało możliwości swoich procesorów prezentując superkomputer wielkości telewizora, który może przeprowadzić 2 tryliony operacji na sekundę wydzielając przy tym niewiele ciepła i pobierając mało energii. IBM potwierdziło, że podobna technologia zostanie użyta w nowym sprzęcie Ninny.

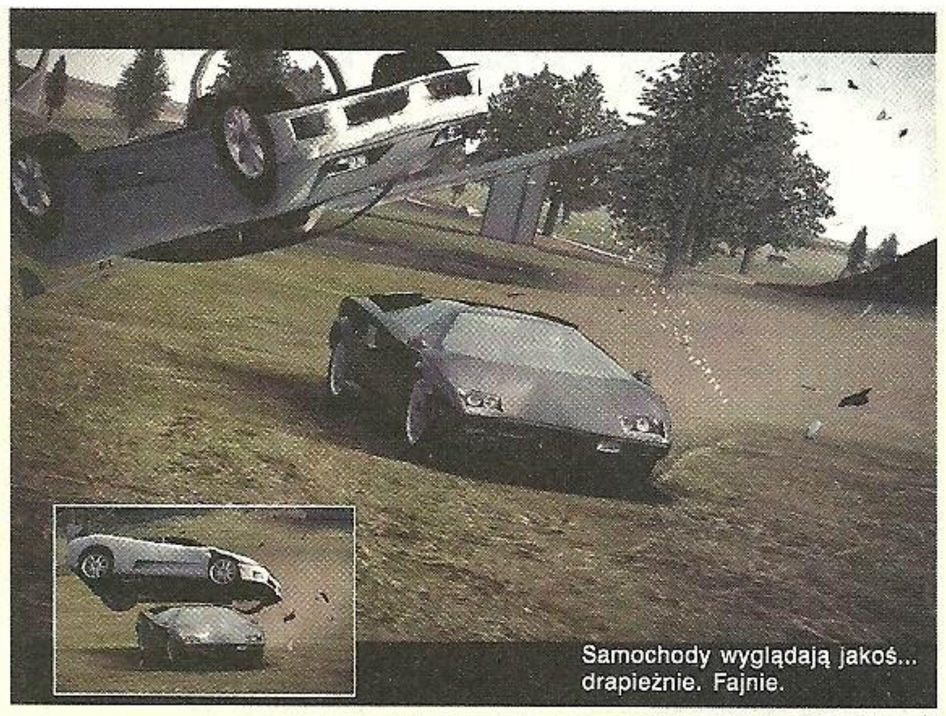
Crashday

■ **Developer:** Moon Byte Studios
■ **Platforma:** PS2, Xbox
■ **Wydawca:** ?
■ **Termin:** ?

Crashday szykowane na PlayStation 2 i Xboxa będzie debiutanckim tytułem niemieckiego developera Moon Byte Studios. Wedle zapowiedzi ma to być zręcznościowy wyścig z rozwalaniem samochodów i kaskaderskimi wyczynami. Jednak twórcy zapowiadają również realistyczną fizykę wypadków i gruntowne demolowanie samochodów, a także spore trasy, po których będzie można sobie poszaleć.



W Crashday znajdzie się kilka trybów zabawy – między innymi Stunt Mode, w którym nasze kaskaderskie wyczyny będą punktowane. Nie zabraknie także normalnych wyścigów, a także czegoś w stylu Destruction Derby czy Twisted Metal – rozwalanie przeciwników na różne sposoby: działkiem, rakietami, czy również klasycznym taranem. Fajną sprawą może być także tryb Speed Bomb Mode, w którym cały czas trzeba utrzymywać się powyżej pewnej prędkości. Jeżeli spadnie ona poniżej określonej wartości... Buuum! Samochód wyleci w powietrze. W kilku trybach da się oczywiście grać w multiplayerze, choć developer nie wspomniał nic o obsłudze Xbox Live! czy Network Adaptora. Chyba trzeba będzie zadowolić się starym, dobrym split-screenem.



Samochody wyglądają jakoś... drapieżnie. Fajnie.

Do zabawy dostaniemy dwadzieścia modeli pojazdów, głównie sportowe wózki, ale nielicencjonowane - tylko podobne do prawdziwych.
Dodatkiem przedłużającym zabawę ma być możliwość samodzielnego projektowania tras w prostym edytorze.

Crashday okraszone jest niezłą grafiką i kilkoma pomysłami na ubarwienie zabawy. Jednak w racerach i pochodnych najważniejsza jest prędkość i zachowanie wózków na trasie, a tego na najbardziej nawet efektownych screenach nie widać. Na razie gra nie ma również wydawcy, ale nie wątpimy, że z pewnością jakiś się znajdzie.

Lifeline

■ **Developer:** SCEI
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Konami
■ **Termin:** wiosna 2004

My tu w Europie cieszymy się, że możemy wydawać głosem rozkazy w strzelankach, czy też niebawem powrzeszczeć do mikrofonu w Karaoke Revolution... A japończycy już od prawie roku korzystają w mikrofonu USB w zupełnie innym celu. W jakim? Ano przy pomocy głosu wydają polecenia bohaterce w przygodówce po tytułem Operator's Side z naszego ulubionego gatunku survival horrorów. Niezłe, co? A mało tego, nie tylko zlecają jej wykonywanie różnych czynności i zadań, ale także pocieszają i podnoszą na duchu. Dlaczego o tym piszemy?

Był kiedyś taki eksperyment na DC pod tytułem Seaman. Do dziś Gulasha dręczą koszmary po rozmowach z rybą o ludzkiej głowie.

Z pewnością nie po to, żeby Was drażnić... raczej po to, żeby ogłosić radosną wieść – Konami podjęło się wydania tej gry w Stanach (a potem być może w Europie) pod tytułem Lifeline.
Jak wygląda zabawa? Ciekawie. Na stacji kosmicznej w niedalekiej przyszłości zdarzyło się coś nieprzewidzianego (akurat, hehe) – na pokład wdarły się potworne monstra z kosmosu i mordują, przejmują i takie tam... Nic specjalnego, pomysł fabularnie dość ograny, ale za nim stoi rewolucyjne sterowanie.
Nad naszą bohaterką o imieniu Rio nie mamy żadnej kontroli przy pomocą pada... Wszystko musimy przekazywać za pomocą mikrofonu, nawet komendy podczas walki z potworami! Jak to działa? Rio rozpoznaje pojedyncze słowa, a także zdania w stylu „Run to the exit" i zgodnie z nimi działa. Oczywiście wszystkie komendy i polecenia wydajemy po angielsku. Można poćwiczyć wymowę i akcent – gra rozpozna ponad 100 000 zwrotów i 5000 pojedynczych słów. Dla ułatwienia do każdego przedmiotu, który można obejrzeć będzie przypisane kilka określeń. Może unikniemy więc nerwówki, gdy powiemy na przykład „obejrzyj czerwony sweter", a to będzie akurat golf czy bluza i Rio nie zrozumie naszego polecenia.
O ile poruszanie się po pomieszczeniach, czy eksploracja nie powinny sprawiać większych problemów, to pewne obawy budzi walka, podczas której trzeba będzie nie tylko wskazywać głosem przeciwników, ale także decydować o rodzaju ataku. Co w tak stresującej sytuacji może być niełatwe.
Oprócz walki i eksploracji znajdą się także mini-gry polegające na przykład na rozpoznawaniu stolic różnych państw - dzięki wygranej w takiej konkurencji zwiększy się pasek życia Rio.

Nowatorski i intrygujący system sterowania oczywiście nie zapewni Lifeline sukcesu, jeżeli fabuła i akcja nie będą stały na odpowiednim poziomie. Ale skoro grę zrobiło Sony, a wyda ją Konami, to można spodziewać się przynajmniej dobrego towaru. A nawet gdyby coś nie zagrało, zawsze ciekawie będzie wypróbować nowy sposób sterowania i ocenić czy ma szansę się przyjąć. Czekamy niecierpliwie na dalsze wieści o Lifeline, ale przede wszystkim mamy wielką ochotę pogadać z Rio.

exerion

Kabel RGB/S-VHS/Audio/Digital dla konsoli Xbox

Wszystko czego potrzebujesz aby uzyskać najwyższą możliwą jakość obrazu i dźwięku. Kabel optyczny w zestawie!

99,-

POLECAMY AKCESORIA FIRMY

JOYTECH™

GWARANTOWANA NAJWYŻSZA JAKOŚĆ WYKONANIA!

"Moc światła która bije z Illuminatora jest niesamowita [...] jego siła jest niewiarygodnie porażająca."

GAMEBOY MAGAZYN

65,-

Illuminator Pro

Jedyna lampka do Gameboy Advance, która jakością oświetlenia ekranu może dorównać konsoli Gameboy Advance SP.

AKUMULATORY I ŁADOWARKA W ZESTAWIE!!!

Mata do tańczenia

Kompatybilna ze wszystkimi popularnymi grami do tańczenia na konsole Playstation®. (także PC i Xbox - wymaga oddzielnego zakupu konwertera)

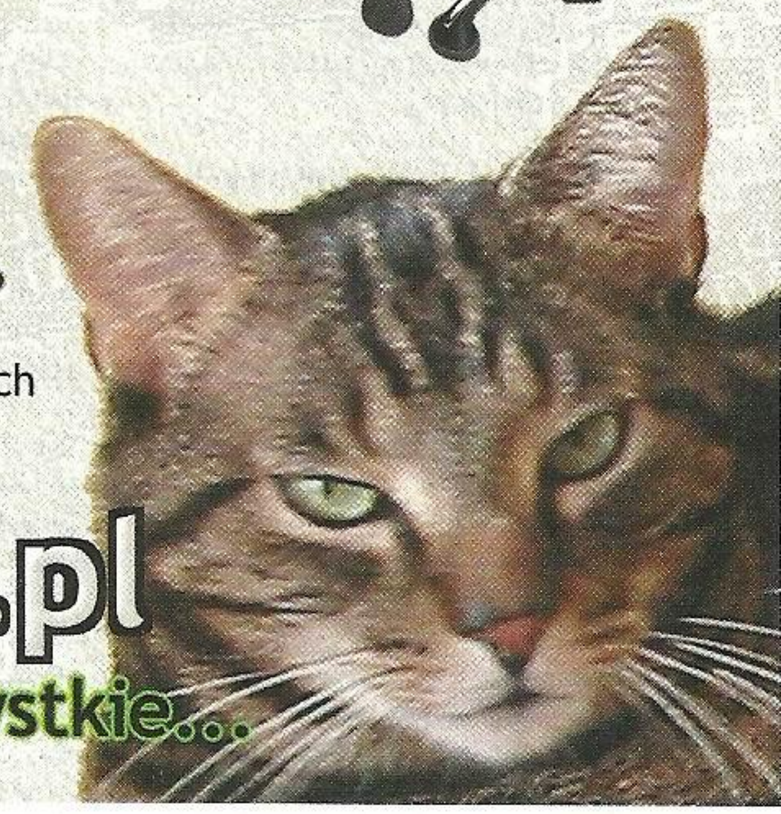
69,-

Słuchawki plus przelotka dla GBA SP

Podłącz słuchawki do konsoli aby lepiej zagłębić się w świat gier.

37,-

Szukasz gry której NIGDZIE nie można kupić? Swapzilla Ci pomoże...
Odwiedź naszą stronę - wszystko Ci wytłumaczę.



Na naszej stronie www znajdziesz także wiele unikalnych akcesorii i gier niedostępnych nigdzie indziej w Polsce. Także dział retro - NES, SNES, SMD, N64, SEGA SATURN, Dreamcast i wiele innych konsol...

Zamówienia telefoniczne:
(22) 328 00 78, 0-602 10 10 86
10:00 - 17:00

www.exerion.pl

- sklep inny niż wszystkie...

All names, logos and trademarks belong to their respective owners.

The Getaway 2

- **Developer:** Team Soho
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Wydawca:** Sony
- **Termin:** zima 2004

Witamy. Prosimy o przedstawienie się naszym czytelnikom.
Nazywam się Naresh Hirani i jestem szefem zespołu The Getaway 2. Mój tytuł po angielsku brzmi Game Director.

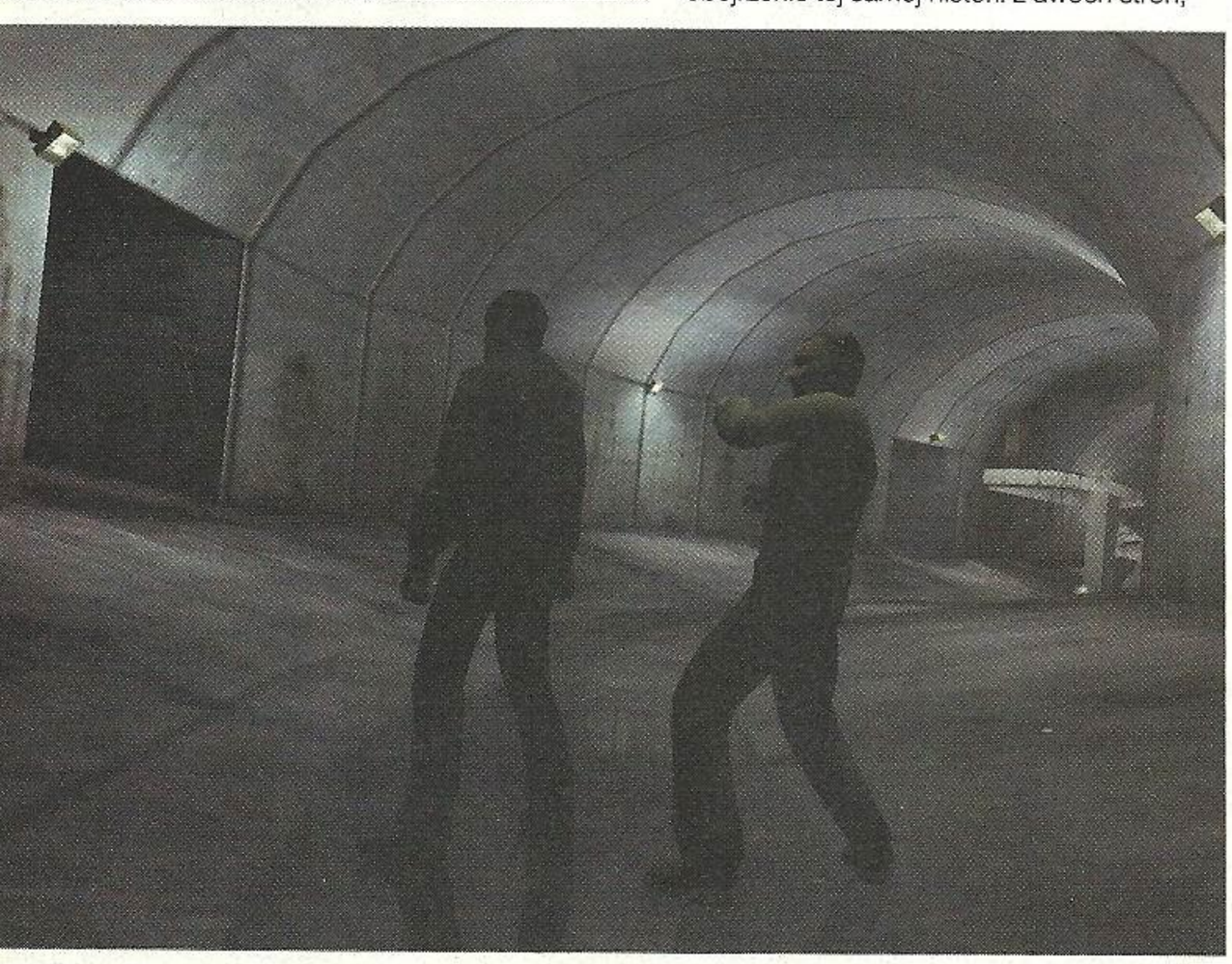
Czy nad sequelem The Getaway pracuje ten sam zespół?
Tak, Team Soho, które opracowało pierwszą część kontynuuje prace nad kolejnym epizodem serii.

Czy podobnie jak w pierwszej części akcja gry ma miejsce w Londynie?
Zgadza się. The Getaway 2 zabierze Was do Londynu. To nasze miasto, znamy je bardzo dobrze zarówno od strony turystycznej, jak i tej nieco ciemniejszej.

Czy zamierzacie rozbudować miasto w grze o kolejne dzielnice?
Cel, który nam przyświeca to dodanie większej liczby szczegółów do już przygotowanych miejsc. Naturalnie nie zabraknie także nowych.

Czy Mark Hammond ponownie będzie głównym bohaterem, a może szykujecie nam niespodziankę?
Hammond nie wraca. Główną postacią The Getaway 2 jest Eddie O'Connor, klasyczny gangster, zbir i antybohater w jak najmocniejszym znaczeniu tego słowa. Jest niebezpieczny i odważny, ale posiada także mózg, co w połączeniu z jego siłą stanowi wybuchową mieszankę.

Czy możecie zdradzić nam kilka szczegółów na temat scenariusza gry?
Eddie jest bokserem-amatorem, czasami bierze drobne zlecenia od lokalnego bossa – postraszy kogoś, czy obije. Kolejne zlecenie Eddiego też miało być proste, jednak nasz bohater wplątuje się w wir wydarzeń prowadzący aż do konfrontacji z królem londyńskiego podziemia.

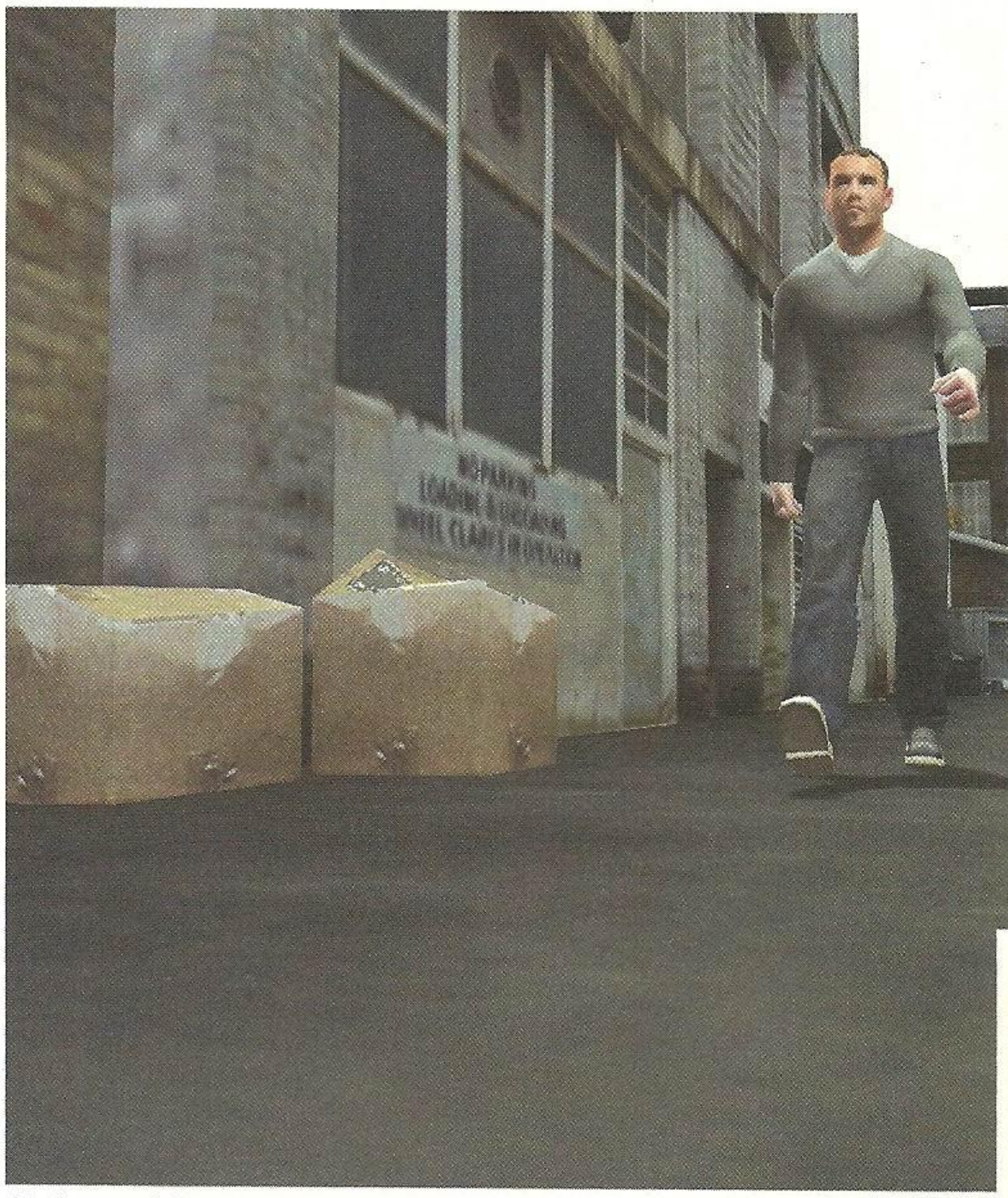


Kwestia samochodów i broni – ile zamierzacie umieścić w The Getaway 2? Czy samochody będą licencjonowane?
Lista samochodów jest ciągle negocjowana z producentami, ale mogę powiedzieć, że będzie ich zdecydowanie więcej i będą bardziej zróżnicowane. I tak, będzie ich więcej. Będą licencjonowane – bez trudu rozpoznacie je na ekranie.
Jeśli chodzi o bronie, The Getaway 2 jest w dużej mierze strzelaniną, ale jej akcja ma miejsce w realistycznie przedstawionym Londynie. Zatem naszym celem jest umieszczenie broni, które występują w ten czy inny sposób na ulicach Londynu. Naturalnie mamy kilka fajnych nowych wynalazków, jak choćby bronie wykorzystywane w zwykłych ulicznych bójkach.

The Getaway to bez wątpienia gra aspirująca do miana realistycznej. Czy kontynuacja uderza w tym samym kierunku? A jeśli tak, to czy planujecie to w jakiś sposób rozwinąć?
Staramy się dodać więcej głębi i realizmu. Możecie spodziewać się bardziej interaktywnego otoczenia, szerszego wachlarza misji, większych miejscówek, w których rozgrywają się misje, lepszej inteligencji przeciwników.

Czy tym razem pozwolicie nam pochodzić swobodnie po mieście, czy scenariusz będzie przypominał film i zamierzacie wszystko zaplanować?
Oprócz głównego trybu scenariusza, który nie pozwoli na zbaczanie z trasy szykujemy masę dodatków, które pozwolą między innymi na dowolne poruszanie się po ulicach Londynu i to o wiele wcześniej, niż w The Getaway. W mieście do odkrycia czeka wiele rzeczy.

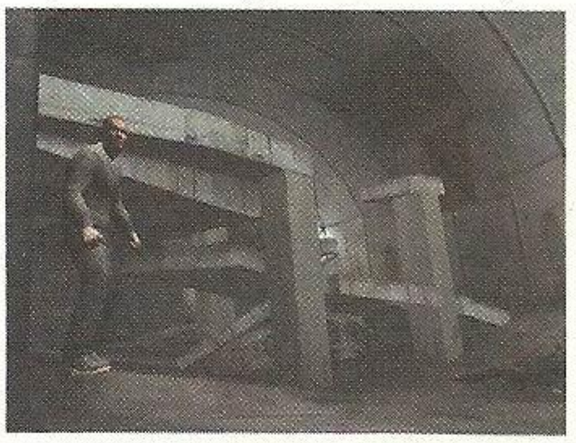
Czy planujecie jakieś misje dodatkowe z inną postacią, niż główny bohater – tak, jak to miało miejsce w pierwszej grze?
Scenariusz The Getaway został podzielony na dwa epizody, co pozwoliło graczowi na obejrzenie tej samej historii z dwóch stron, dzięki czemu miał jej pełny obraz. Nasza nowa gra rozwinie ten motyw. Nie dwie linie scenariusza, ale więcej. Tym razem także spodziewajcie się kilku zwalających z nóg momentów.



Czy zamierzacie zmodyfikować system gry? Jakich nowości możemy się spodziewać?
Szykujemy więcej różnorodności w samej zabawie, zarówno w głównym trybie jak i bonusowych misjach. Gra w dalszym ciągu bazuje na jeżdżeniu i strzelaniu, ale dorzucimy do tego kilka wariacji w samym stylu zabawy.

Jakie są największe zmiany w The Getaway 2 w porównaniu do pierwszej części?
Na ogół jest tak, że podstawowym założeniem kontynuacji jest rozbudowanie zabawy i zaoferowanie graczom lepszych, bogatszych doświadczeń. Wzięliśmy sobie do serca tę filozofię. Pracujemy nad lepszą narracją, większym zróżnicowaniem samej zabawy, poprawiamy system sterowania i animację postaci, a także usprawniamy nasz silnik graficzny. Nasza wiedza i doświadczenia nabyte przy produkcji pierwszej części pozwalają mi stwierdzić, że uda nam się przeskoczyć kolejną barierę. Jestem bardzo podekscytowany tym, co mamy do tej pory i myślę, a nawet jestem pewien, że Wy też będziecie, kiedy (niebawem) zagracie.

The Getaway było dozwolone od 18 lat, co nie przeszkodziło jej w wielomilionowej sprzedaży. Jak będzie z sequelem?

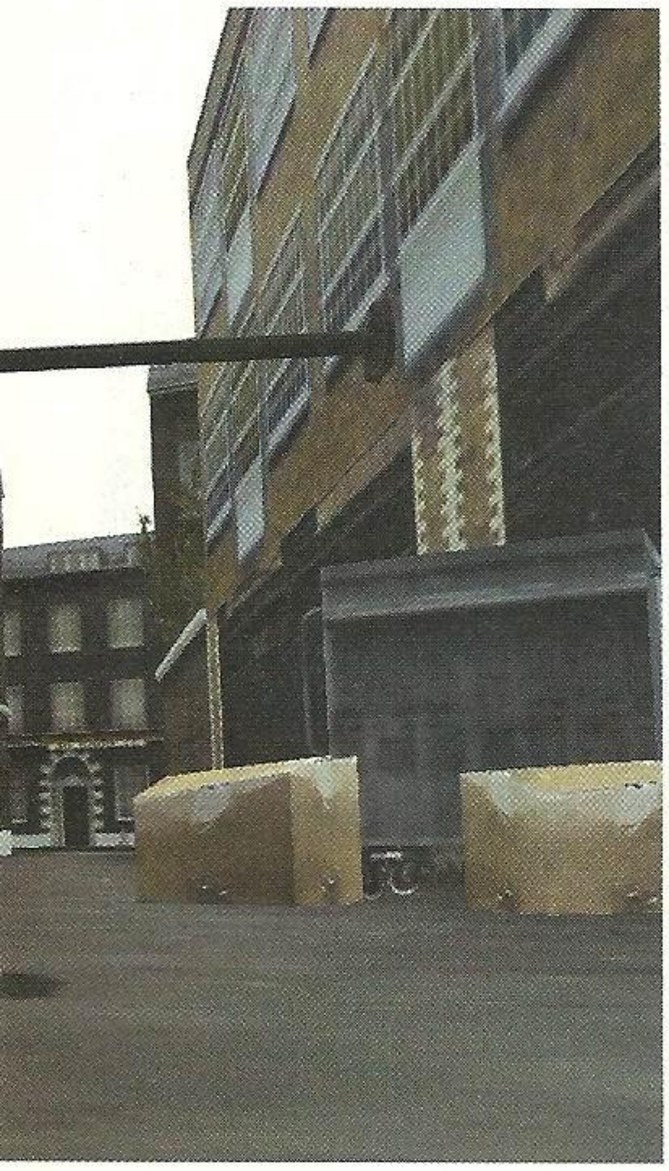


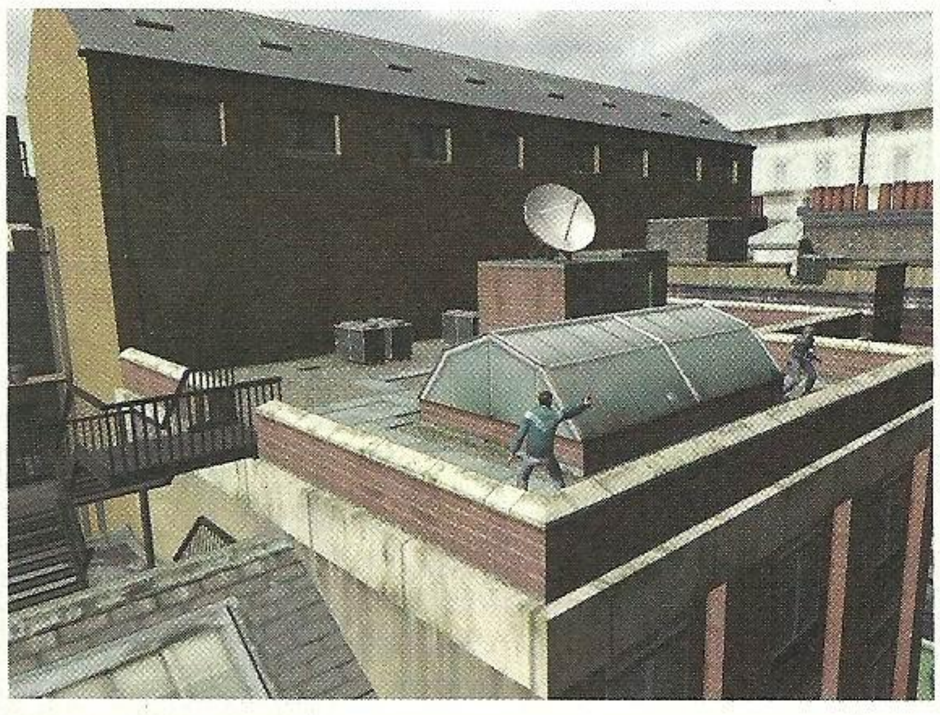
Pierwsza część miała sporo rzeczy, których nie powinny oglądać dzieci. Nie bez powodu dostała certyfikat „dozwolone od 18 lat". Kontynuacja również koncentruje się na sprawach, którymi dzieci nie powinny się interesować: londyńskim półświatku.

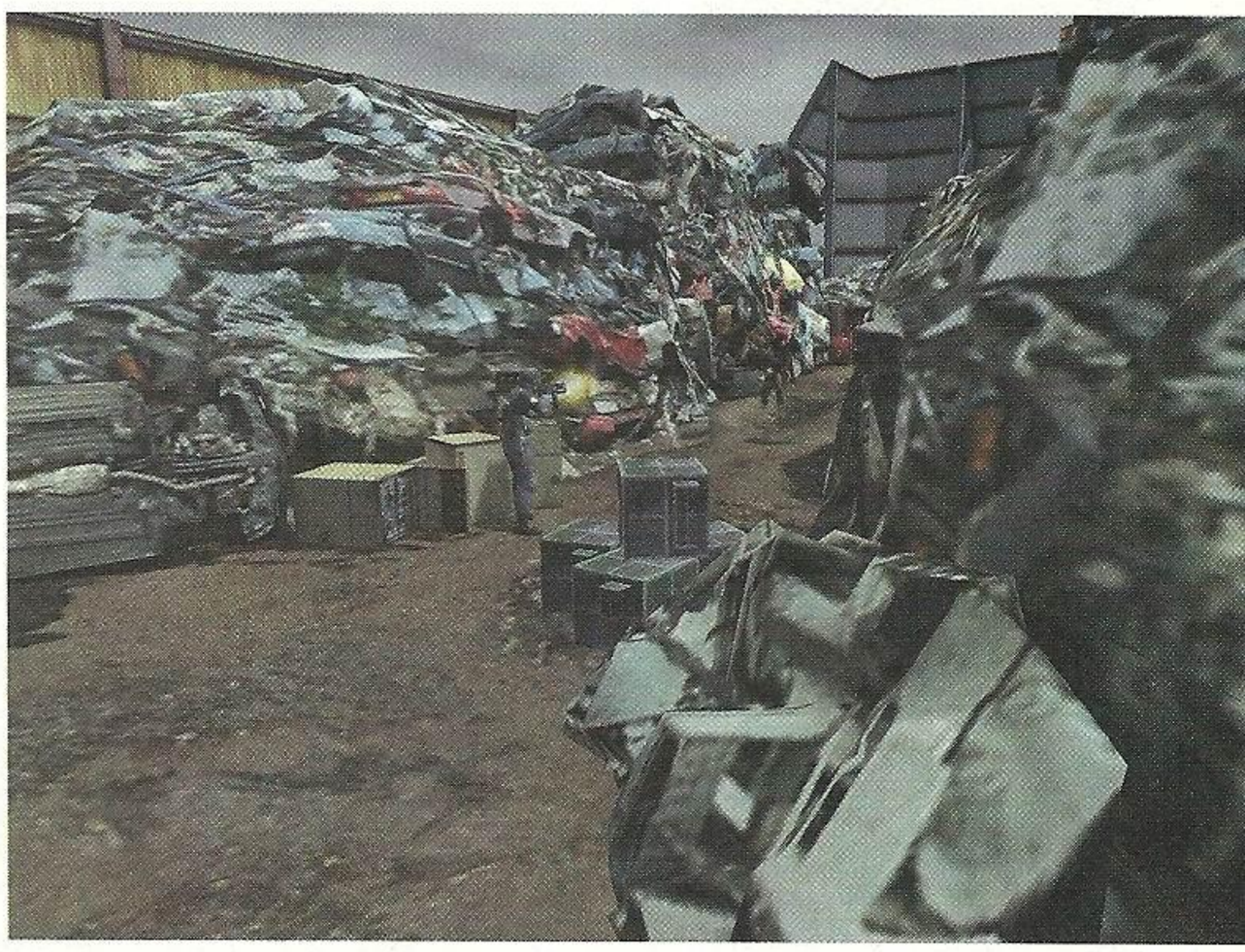
Realistyczna grafika The Getaway zrobiła na nas duże wrażenie, ale wydaje nam się, że możecie jeszcze co nieco poprawić. Czy możemy się spodziewać ładniejszej gry?
Ciężko pracujemy nad silnikiem graficznym, który teraz pozwoli nam na stworzenie lepszej atmosfery, a także większej liczby postaci czy samochodów jednocześnie na ekranie. Możecie spodziewać klimatycznych miejscówek, które z pewnością podniosą Wam ciśnienie, większego zróżnicowania i bardziej skomplikowanego oraz szczegółowego otoczenia. Nowe sztuczki, które implementujemy do silnika pozwalają nam na uczynienie miasta bardziej żywym.

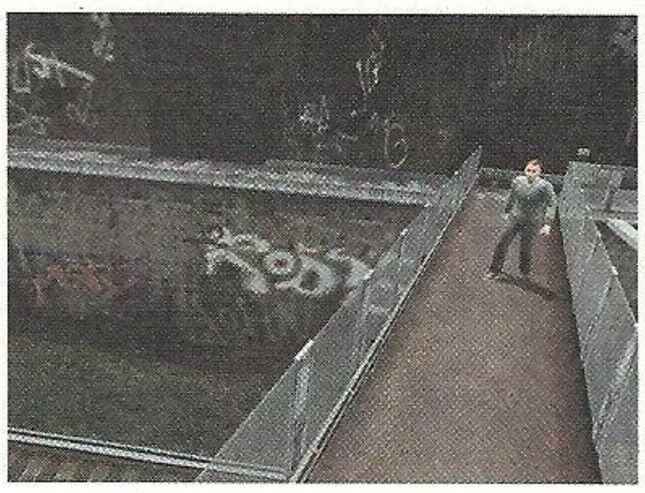
Bardzo podobały nam się scenki przerywnikowe w The Getaway. Czy możemy spodziewać się podobnej technologii w The Getaway 2?
Tak. Najnowsze osiągnięcia technologii motion capture wspomagane lepszymi aktorami pozwalają nam na stworzenie jeszcze lepszych, bardziej zaawansowanych scen.

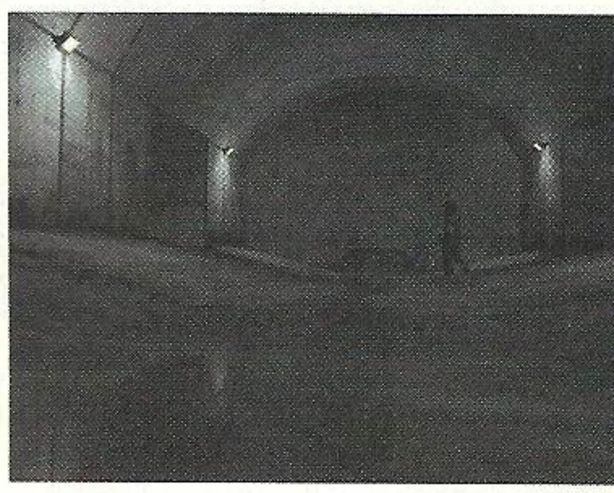
Co z dźwiękiem?
Mamy zupełnie nowy silnik generujący







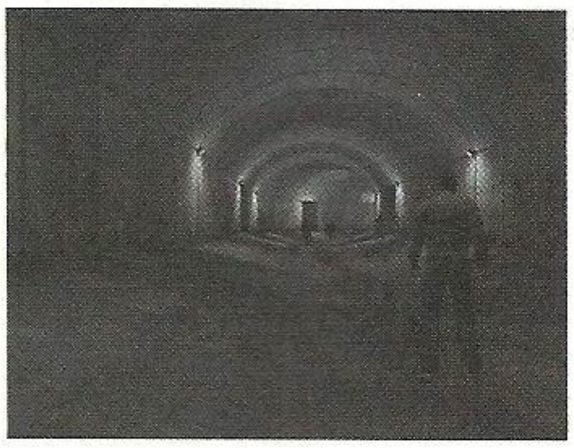




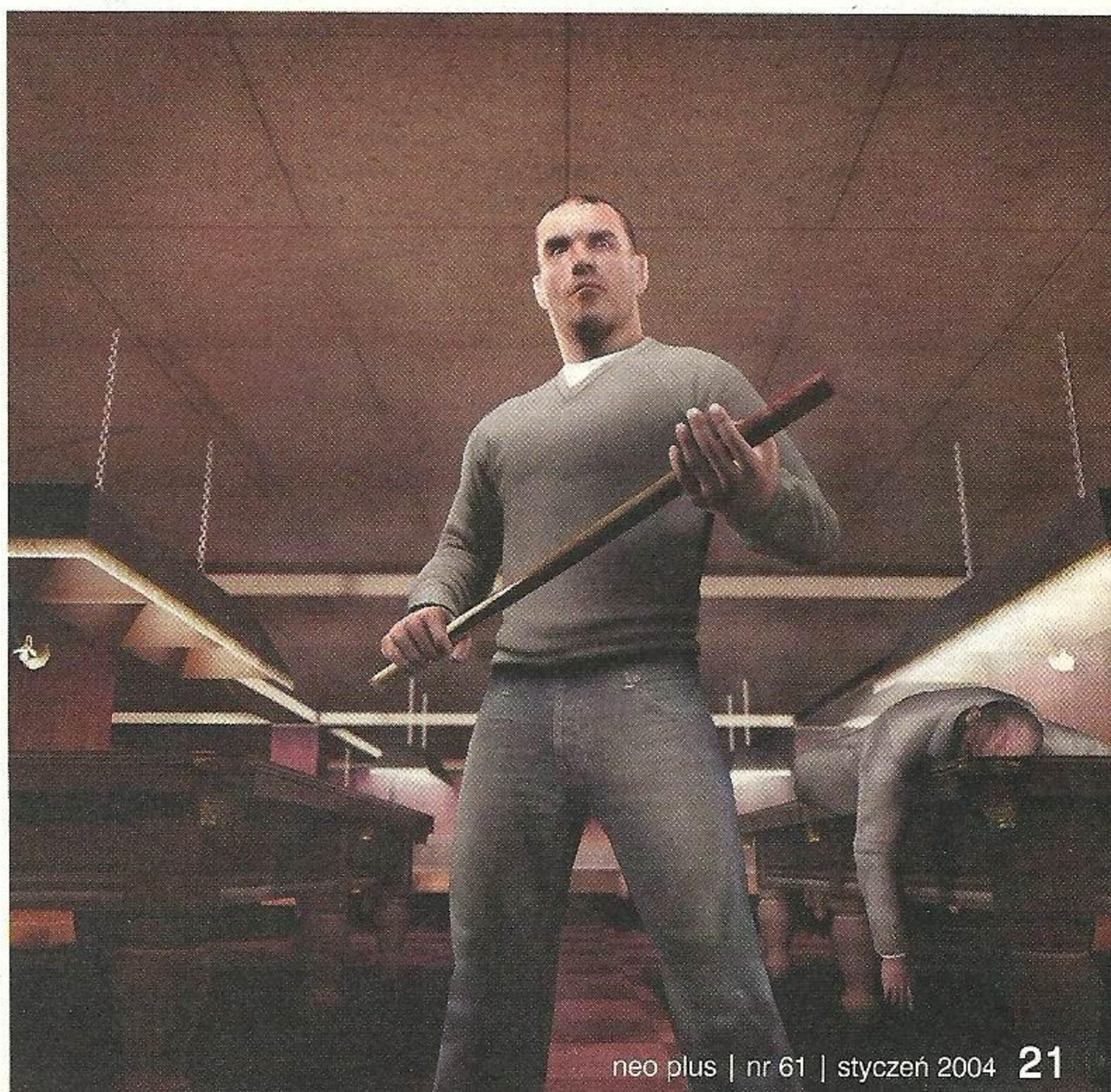
muzykę i dźwięki. Jak wspomniałem przy okazji grafiki, chcemy, by miasto żyło.

Z technicznego punktu widzenia, jakie są najważniejsze dodatki do kodu gry?
Koncentrujemy się na atmosferze wielkiego, aczkolwiek specyficznego miasta. Mamy sporo dodatków do kodu, które pomogą nam lepiej oddać klimat niż w The Getaway. Myślę, że najistotniejszą sprawą w The Getaway 2 są efekty świetlne, które budują znakomity nastrój.

Jakiś czas temu otrzymaliśmy informację, że pracujecie nad dodatkowymi misjami do The Getaway. Wygląda jednak na to, że będzie od razu sequel.
Team Soho ma ogromne ambicje w stosunku to The Getaway 2, szczególnie biorąc pod uwagę liczne komentarze, które otrzymaliśmy po pierwszej grze. Opracowanie mission packa wydało nam się nie fair w stosunku do graczy; to mogły być tylko podobne misje i nic ponad to. Chcieliśmy zabrać grę już na następny poziom, podnosząc wyżej poprzeczkę, zrealizować nowe pomysły i wykorzystać nową technologię.
Rezultat jest fantastyczny i myślę, że fani podziękują nam za to, że wybraliśmy dłuższą i trudniejszą drogę. Ale zapewniam, że rezultat będzie tego wart.



Kiedy możemy spodziewać się pierwszej grywalnej wersji i kiedy ukończona gra trafi do sklepów?
Kiedy tylko będziemy mieli grywalną betę, Wy też ją będziecie mieli. Jeśli zaś chodzi o termin wydania gry, planujemy czwarty kwartał 2004.



■ Trailer Tenchu ściągniecie pod adresem: **http://www.tenchu.de/download/tenchu3x/movies/rtfd_tgs03.zip**

newsflash

■ **Nowy nośnik w Xpudle 2?**
Jedna z plotek krążących w internecie głosi, że Microsoft do Xboxa 2 planuje jakiś nowy rodzaj czytnika i dysków. Właśnie szukają ludzi, którzy mieli by się zająć stworzeniem Xbox Game Disc. Nie wiadomo do końca, czy jest to wewnętrzna nazwa Microsoftu dla odpowiednio zabezpieczonej płyty DVD, czy też wzorem Nintendo wprowadzą jakiś specyficzny format, aby ograniczyć piractwo. Jeżeli to drugie, to pod znakiem zapytania staje wsteczna kompatybilność projektowanej konsoli.

■ **Manhunt zakazany**
To musiało prędzej czy później nastąpić – Manhunt został zakazany. W Nowej Zelandii. Tamtejsi cenzorzy stwierdzili, że gra jest zbyt brutalna. Co ciekawe Grand Theft Auto III nie było na Antypodach zakazane, ale cenzorzy tłumaczą się tym, że w GTA III nastrój był lżejszy i więcej było tam humoru. No i grafika nie była tak realistyczna, a sceny śmierci nie tak „wysublimowane".

■ **Codies dabest!**
Założyciele Codemasters – bracia Darling – Jim, Richard i David zostali uhonorowani przez brytyjskie stowarzyszenie ELSPA wprowadzeniem do Hall of Fame za swój wkład w elektroniczną rozrywkę. Gratulacje.

■ **Erpeg na Kubła!**
Namco podało datę wypuszczenia na rynek amerykański Tales of Sympphonia, ekskluzywnego eRPega na GameCube. Oczekiwana przez fanów Ninny gra ukaże się 30 czerwca 2004. Kiedy Europa?

■ **Cell w 65. nanometrach!**
Sony i Toshiba w pierwszym kwartale 2004 roku rozpoczną wstępną produkcję chipa opartego na technologii 65 nanometrów (nanometr to miliardowa część metra). Jak wiadomo właśnie w tej technologii ma być produkowany słynny The Cell, czyli procesor, który napędzać będzie (prawdopodobnie) PlayStation 3. Próbne egzemplarze nowego chipa mają opuścić fabrykę Toshiby w Jokohamie w marcu 2004, ale produkcja pełną parą nie ruszy wcześniej niż w wakacje 2005. Zaraz, czy to nie właśnie pod koniec 2005 roku ma ruszyć produkcja PS3? To chyba nie jest zbieg okoliczności.

■ **Erpeg na Xpudło!**
Arx Fatalis eRPeg na Xboxa, który miał się ukazać jeszcze w grudniu, został przesunięty na połowę marca.

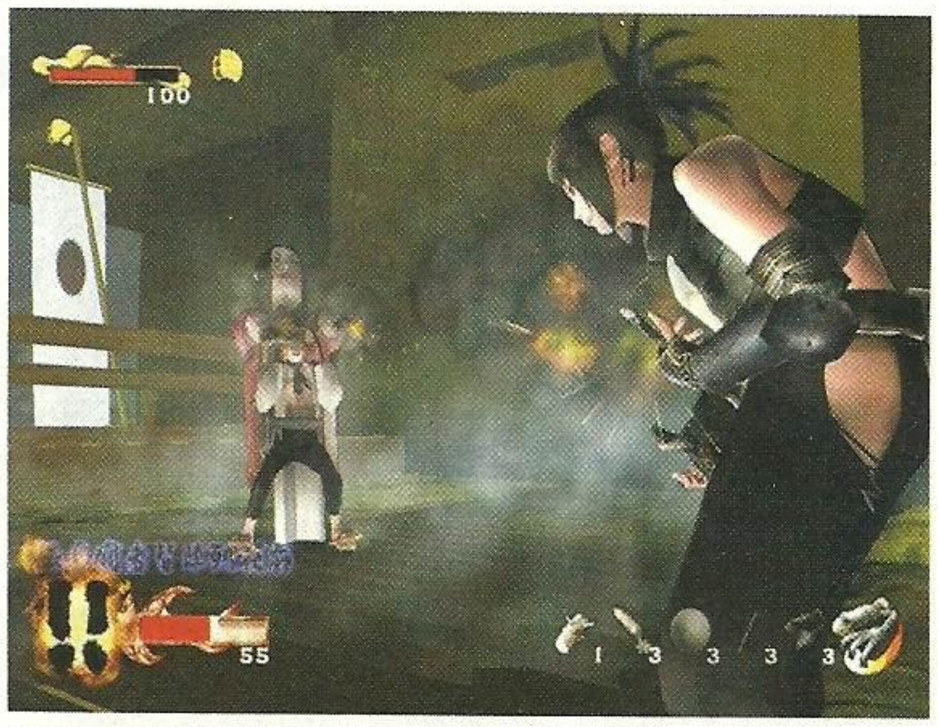
■ **Black Isle is dead**
Interplay zdecydował się z powodu dużych strat finansowych zlikwidować studio devloperskie znane wszystkim fanom eRPeGów - Black Isle Studios. Czy to oznacza, że druga część Baldurs Gate: Dark Alliance się nie ukaże? Na szczęście nie – zapowiadana od dawna gra na Xboxa i PS2 zostanie ukończona. Podobnie jak Fallout: Brotherhood of Steel. Tylko blacharze będą płakać – Fallout 3 na PC najprawdopodobniej nigdy nie pojawi się na półkach.

Tenchu: Return from Darkness

■ **Developer:** K2 LLC
■ **Platforma:** Xbox
■ **Wydawca:** Activision
■ **Termin:** marzec 2004

Kolejne Tenchu? Tak szybko? I owszem, ale nie na PlayStation 2. Najlepsza ninjowska skradanka pod słońcem (a może raczej księżycem) już na wiosnę zawita na Xboksie. Będzie to rozszerzona i ulepszona graficznie wersja Tenchu: Wrath of Heaven znanego wszystkim fanom klimatu z PS2. Co czeka posiadaczy konsol Microsoftu? Dużo dobrego, to pewne. Szczególnie, jeżeli idzie o wizualną stronę zabawy. Po pierwsze Tenchu: Return from Darkness będzie wykorzystywało pełnekranowy anty-aliasing, więc ząbków raczej nie uświadczymy. Kolejnym ulepszeniem ma być dynamiczne oświetlenie. Dostało się też postaciom – o ile na PlayStation 2 składały się z około 2500 polygonów, to na Xboksie ta liczba wzrośnie do 4000. Co oczywiście ma swoje odzwierciedlenie w prezencji bohaterów. Zanosi się na to, że Xboksowcy dostaną najładniejsze Tenchu, jakie się dotychczas ukazało. Na usprawnieniach graficznych się jednak nie skończy. Para bohaterów dostanie dwa nowe czary/przedmioty.

Pierwszym dodatkiem jest czar oślepiający i jego zastosowanie nie wymaga żadnych wyjaśnień. Za to tak zwany viper potion, czyli jad żmii nie jest wbrew pozorom trucizną – to specjalna mikstura, która wprawdzie na jakiś czas zmniejsza żywotność postaci, ale za to dodaje jej sił. Oprócz tego Ayame i Rikimaru nauczą się nowych sztuczek. Szczególnie efektownie prezentuje się umiejętność maskowania (cloaking), która umożliwia zniknięcie postaci. Pomyślcie o kamuflażu Predatora, Snake'a w Metal Gear Solid 2 lub major Kusangi w anime „Ghost in the Shell". To coś właśnie w tym stylu – postać unosi przed sobą płaszcz jak zasłonę, a ten



upodabnia się do otoczenia i przeciwnikom wydaje się, że nikogo tam nie ma. Ale żeby nie było za łatwo – nie można wtedy się poruszać, bo kamuflaż diabli wezmą. No i jest jeszcze jeden feler: spod płaszcza wystają stopy postaci, a z boku też można ją zobaczyć, więc dociekliwy strażnik może odkryć ninjasa. Fani serii, którzy grali na PS one zapewne pamiętają, że można było ukrywać ciała przeciwników. W Tenchu: Wrath of Heaven tego nie było, ale w Return from Darkness będzie. To chyba dobra wiadomość. Kolejną nową umiejętnością bohaterów ma być side-step, który pozwoli odskoczyć w bok przed atakiem przeciwnika i efektownie go skontrować. Obie nowe umiejętności wydają się być przydatne, z chęcią sprawdzimy je w dwóch nowych

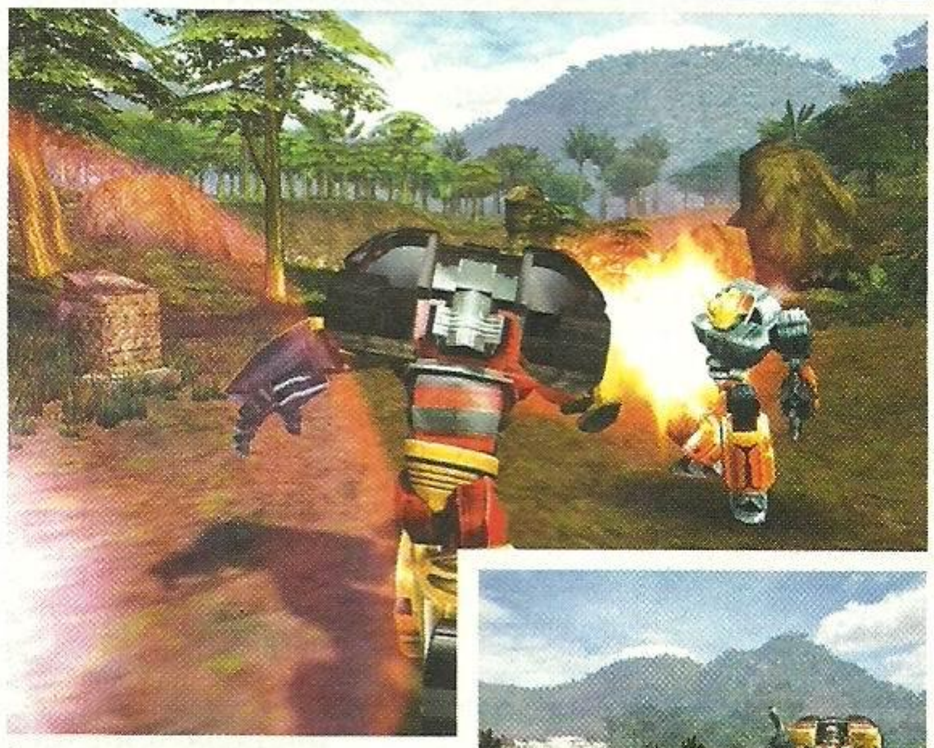
poziomach, które developerzy szykują specjalnie do Tenchu: Return from Darkness. Te poziomy będą się bardzo wyróżniać wizualnie, ponieważ zostały stworzone specjalnie na Xboxa. Lepsze tekstury, oświetlenie i więcej szczegółów otoczenia. Reszta poziomów została skonwertowana z wersji na PlayStation 2.
Pamiętacie narzekania Grabarza na kamerę i inteligencję przeciwników w Tenchu: Wrath of Heaven? Najpierw to drugie – podobno wrogowie zostali specjalnie ogłupieni, żeby uczynić grę łatwiejszą, bo wydawca dowiedział się, że wielu graczy po prostu nie ukończyło części wydanych jeszcze na PS one. Ale okazało się, że obecnie graczom nie podoba się walka z idiotami, więc w Tenchu: Return from Darkness dodano im trochę IQ. To dobrze. A z kamerą niestety źle – developerzy nie dali rady jej poprawić, więc chyba zostanie tak, jak jest. Tłumaczą, że próbowali, ale się nie udało i żeby ją poprawić trzeba by niemal całą grę napisać od nowa. Co oczywiście nie wchodzi w rachubę. Posiadacze Xboxa zacierają łapki z radości.

Transformers Armada

■ **Developer:** Atari
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Atari
■ **Termin:** lato 2004

W Transformers Armada dwie frakcje walczą o kontrolę nad Mini-Consami – małymi, lecz bardzo przydatnymi robotami. Jedną ze stron są oczywiście Autoboty (te dobre), a drugą Deceptiony (to te złe). Armada to nowy rozdział w długiej historii Transformers, w którą nie będziemy się tu wgłębiać. Fani i tak dowiedzą się wszystkiego sami, a dla przeciętnego gracza przeszłość Transformersów nie ma większego znaczenia. Ważne, że będzie to shooter z perspektywy trzeciej osoby, w którym główną rolę grają roboty potrafiące się przemieniać w pojazdy. Choć nie zabraknie też elementów platformówki, czyli sporej ilości skakania nad przeszkodami.
Do dyspozycji gracza oddane zostaną trzy Autoboty – Red Alert, Hot Shot i Optimus Prime. Każdy

czymś się wyróżnia. Red Alert jest zbalansowany, Optimus Prime potężny, a Hot Shot zapewne szybki. Jednak odpowiedni wybór Autobota nie jest warunkiem niezbędnym do przejścia misji. To raczej kwestia gustu i stylu gry.
Wspomniane na początku Mini-Consy to usprawnienia do naszych Autobotów. Jest ich w sumie 40, choć jednorazowo robot może mieć zamontowane tylko cztery. Znajdą się wśród nich takie Mini-Consy, które pozwolą zwiększyć siłę ognia maszyny. Do standardowego lasera dojdą z czasem rakiety, promienie elektromagnetyczne (EMP) i tak dalej. No i osłony – tarcze energetyczne czy niewidzialność. Przydatne rzeczy, gdy na przeciw staje banda Deceptionów w składzie Megatron,



Cyclonus i Demolisher. Wraz ze zgrają pomagierów oczywiście. Misje rozgrywające się na ośmiu ogromnych poziomach mają swoje główne cele, ale pomiędzy ich wykonaniem będzie możliwość zwiedzenia zakamarków każdej miejscówki. Ale jako, że to ma być shooter to nie spodziewamy się specjalnie trudnych zadań. Ot – „znajdź i zniszcz". Albo samo „znajdź". Developerzy chcą bowiem

utrzymać wysokie tempo zabawy, więc można się spodziewać hord nieprzyjaciół, a palec rzadko zejdzie ze spustu. Co nam się podoba – dobrych strzelanek z robotami nigdy za mało. Szczególnie ładnych, a Transformers Armada zapowiada się pod tym względem całkiem dobrze.

■ Film z Carve obejrzycie wpisując adres: **http://www.argonaut.com/microsites/carve/assets/movies/carve_xboxmag.zip**

Carve

■ **Developer:** Argonaut
■ **Platforma:** Xbox
■ **Wydawca:** Take Two
■ **Termin:** styczeń 2004

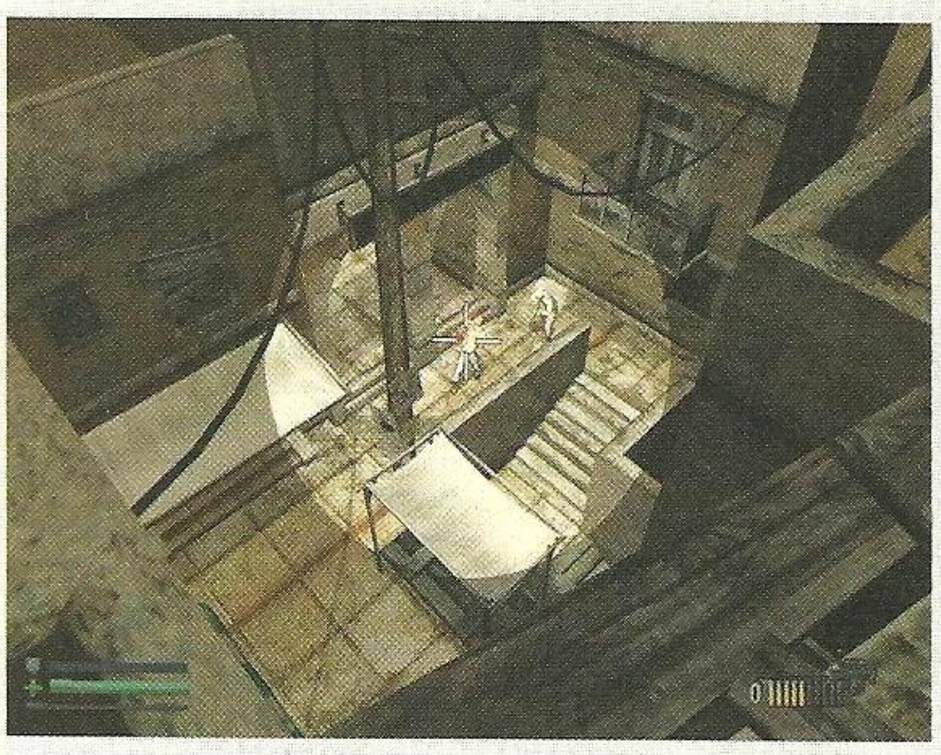
Angielscy developerzy z Argonaut szykują na Xboxa wyścigi skuterów wodnych w stylu Wave Race: Blue Storm z GameCube. Choć chwalą się, że ich produkt będzie o wiele lepszy. Zobaczmy co dla nas szykują. Przede wszystkim Carve ma być całkiem spore – na żądnych wrażeń śmiałków czekać będzie dwadzieścia siedem tras rozrzuconych po całym świecie. A konkretnie w następujących miejscach: wąskie kanały Amsterdamu, gorąca Tajlandia, Wielki Kanion rzeki Kolorado w Stanach, mroźna Islandia i wreszcie tajemniczy finałowy poziom umieszczony na Stalowym Oceanie (Steel Ocean). Każdy z poziomów ma charakteryzować się innymi warunkami – czasami woda będzie spokojna, a innym razem na morzu szalał będzie sztorm. Spływ rzeką Kolorado to z kolei okazja do zapoznania się bliżej z wodospadami, przełomami i ostrymi skałami. Do tego dojdzie zmienna pogoda oraz różne pory dnia i nocy, podczas których przyjdzie nam się ścigać. Specjalna ekipa Argonautów pojechała do każdej (oprócz Stalowego Oceanu) z wymienionych miejscówek żeby zebrać materiały potrzebne do przekonywującego odtworzenia klimatu na przykład zapchanych dżonkami kanałów portowych Bangkoku. To musiała być strasznie niewdzięczna praca... Hehehe.

W wyścigach weźmie udział ośmiu zawodników i zawodniczek podzielonych na cztery zespoły. W pierwszym zespole o wydumanej nazwie Inferno znajdziemy wampa i playboya. W drugim (Team Venta) dwóch beachboysów - Moke'a i Oza. Trzeci team to zakochana para Nikolai i Elena, a czwarty, Team Tsunami, to dwie śliczne japoneczki – Mizuki i Amiko. Dlaczego zawodników pogrupowano w zespoły? Żeby mogli sobie na trasie pomagać. Podobno algorytmy SI zarządzające współpracą postaci podczas wyścigu mają być rewelacyjne. Ale czy oznacza to również, że partner z naszego zespołu nie będzie walczył z nami o zwycięstwo i zajmie się powstrzymywaniem ścigających nas przeciwników? To mogłoby być całkiem fajnym patentem.
W żadnym szanującym się ekstremalnym racerze nie może zabraknąć trików. W Carve zgodnie z zasadą przyświecającą większości tego typu wyścigów czesanie trików napełni pasek turbo. Wyglądać to ma następująco – po wybiciu kręcimy trikulce, aby w momencie uderzenia w wodę automatycznie dostać potężnego przyspieszenia. Design Carve jest czysto arcade'owy – kolorowy i efektowny. Woda na screenach wygląda wprawdzie prześlicznie, ale nie wiadomo jak będzie sprawowała się w ruchu. Na pierwszych trailerach Carve wygląda zachęcająco - grafika pomyka całkiem szybko, engine spokojnie przerzuca zadowalające ilości polygonów. Do tego dochodzi obsługa Xbox Live! dla ośmiu graczy i bardzo atrakcyjna cena – Carve w Stanach będzie kosztowało dwadzieścia dolarów bez jednego centa. Zapowiada się fajowo.

Cold Winter

■ **Developer:** Swordfish
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Vivendi
■ **Termin:** 2004

Koniunktura na przygody agentów wszelakiej maści trwa. Tym razem naszym podopiecznym będzie były agent MI-6, kumpel po fachu Bonda, o imieniu Andrew Sterling. Podobnie jak James w ostatniej swej wielkoekranowej przygodzie, Sterling został złapany przez Chińczyków. Po pewnym czasie i nie bez pomocy z zewnątrz udaje mu się uciec, a teraz ma ochotę sprawdzić, czemu wpadł i kto za tym stoi. A stoi wielki spisek, który zdaje się kontrolować cały świat. I po co się męczyć panie Sterling, wystarczy poszperać w sieci.
Szpiegowskich przygód zza pleców agenta było już sporo, dlatego tym razem naszych przeciwników spotykać będziemy twarzą w twarz, bo Cold Winter to strzelanko-skradanka z widokiem z oczu bohatera. Jak na agenta przystało Sterling nie zawsze chce budzić zainteresowanie – będzie się skradał, uciszał strażników ciosami w głowę, a nawet pobawi się w kieszonkowca. Czy klucz będzie można zdobyć nie tylko w standardowy sposób, polegający oczywiście na ukatrupieniu właściciela i wyjęciu go z jego martwych palców? Oby, w końcu nie zawsze trzeba zabijać.

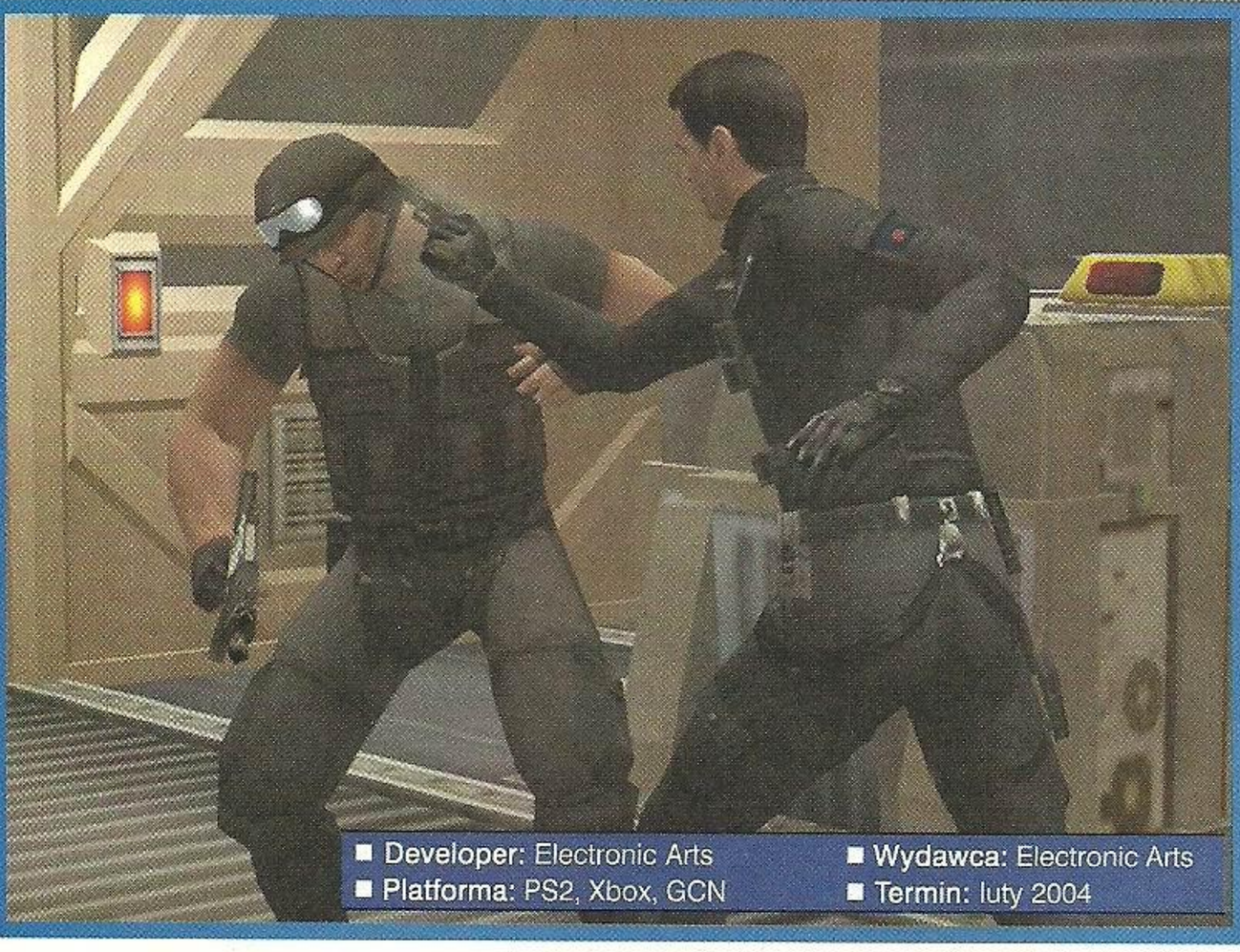


Developerzy pragną tchnąć w Cold Winter sporą dawkę realizmu. Po pomieszczeniach nie będą się więc walały apteczki, ani bronie. Te drugie można zdobyć (zawsze nas drażniło, gdy w grach trupy albo nie chcą broni puścić, albo „znikają" wraz nią), albo dostać.
Oczywiście w strzelance broni musi być dużo – całe trzydzieści sztuk. Od paralizatorów przez pistolety, karabiny, granaty aż do koktajli mołotowa. I tak jak to ostatnio w grach bywa – agent może nieść tylko dwie bronie jednocześnie. Za to apteczkę Sterling ma cały czas przy sobie i może używać jej wielokrotnie. Działa ona trochę podobnie do tarczy Master Chiefa w Halo – dopiero, gdy jest chwila spokoju warto użyć apteczki, a na efekt trzeba chwilę poczekać.
Developerzy z Swordfish zarzucili ostatnio prace nad wersją na Xboxa i Cold Winter ukaże się tylko na PlayStation 2, co budzi nadzieję, że gra uniknie problemów właściwych pozycjom multiplatformowym. Do premiery jeszcze dużo czasu – Cold Winter prawdopodobnie powita dopiero kolejną zimę. Damy jeszcze o tej pozycji znać, zapowiada się ciekawie.

newsflash

■ **Joe Wszechmogący ;)**
Prosto od twórcy Vievtiful Joe, Hidekiego Kamiyi z Capcomu przeciekły informacje o jakimś nowym, tajemniczym projekcie. Niestety nic, oprócz zabawnego obrazka, na którym Joe wpatruje się w zamazany obraz telewizora, nie pokazano. Ale skoro Joe jest zainteresowany, to my razem z nim. W Japonii ukaże się niedługo specjalna edycja Vievtiful Joe zwana Revival. Będzie nie tylko tańsza od poprzedniej; znajdzie się w niej jeszcze jeden, najwyższy poziom trudności. Jeszcze wyższy? No nie, to już chyba przegięcie... Hehe. I jeszcze jedno – Kamiya-san bardzo się ucieszył na wieść, że redaktorzy z USA Today docenili jego pracę. Ciekawe, co by powiedział na wieść, że w redakcji Neo Plus jego dzieło też zyskało niemal kultowy status? Mamy nadzieję, że byłby zadowolony.

■ **Virtua Fighter Quest...**
...zmienił nazwę na Virtua Fighter Cyber Generation i jest zupełnie, zupełnie czymś innym, niż się spodziewaliśmy. Wygląda na prościutką bijatykę/RPG dla najmłodszych, ze zdeformowanymi postaciami. Trailer gry możecie obejrzeć tutaj: **http://asx.pod.tv/sega/free/movie/vfcg_pr1_500.asx**, więcej informacji za miesiąc. Mainstream, phi...



- **Developer:** Electronic Arts
- **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Termin:** luty 2004

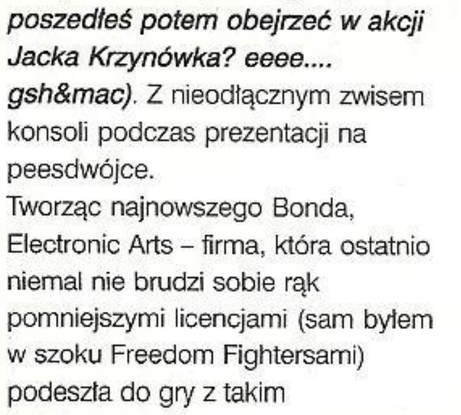
007 James Bond in **Everything or Nothing**

Już graliśmy!

Czołówka z czołgiem sunącym po placu czerwonym. Przesuwające się sylwetki osób, obsada, w której szeregach dostrzegam nazwiska takie, jak Shannon Elizabeth (to ta czeska uczennica rozbierająca się w akademiku przed rączym mustangiem granym przez Jasona Biggsa w „American Pie"), japońska modelka Misaki Ito oraz niemiecka modelka - Heidi Klum. A więc piękne panie – dobra, zła i ta, która też leci na najsłynniejszego agenta świata, ale będzie tylko w tle – w komplecie. I to każda z innego kontynentu.

Do tego John Cleese jako Q, Judi Dench w roli M, oraz naturalnie nieodzowny Pierce Brosnan w roli Jamesa Bonda. A także śmiertelnie niebezpieczny i szalony geniusz Nicholai Diavolo grany przez Willema Dafoe (do tej roli przymierzany był także Christopher Walken, ale miał akurat kolidujące z nagraniami zdjęcia do innego filmu), powracający po długiej nieobecności Robert Kiel pamiętny (albo niepamiętny osobom nie obeznanym z uniwersum agenta Jej Królewskiej Mości sprzed 1985 roku) z roli obdarzonego stalowymi kłami Szczęk i tytułowa piosenka zaśpiewana przez umiarkowanie popularną, ale jednak mainstreamową Myę (pamiętaną między innymi ze słut hymnu Lady Marmelade z udziałem Missy Elliott, Pink, Christiny Aguilery i Lil'Kim). Epizodycznie występującą też w grze. Na koniec symfoniczna muzyka, scenarzysta dwóch poprzednich ekranizacji Bonda i... To chyba wszystko.

Brzmi jak kolejna produkcja spod znaku lekko tylko wstrząsającego, nigdy nie zmieszanego agenta, prawda? Kolejny film, na który pójdą miliony ludzi, którzy nie zauważyli, że 007 w ciągu minionych pięćdziesięciu lat przeszedł więcej zabiegów odmładzających niż do niedawna miłościwie nam panujący na tronie króls popu Michael Jackson. Inna sprawa, że za wyjątkiem niefortunnego incydentu z niejakim Georgem Lazenbym, Michael nigdy nie przebijał urokiem agenta z dwoma

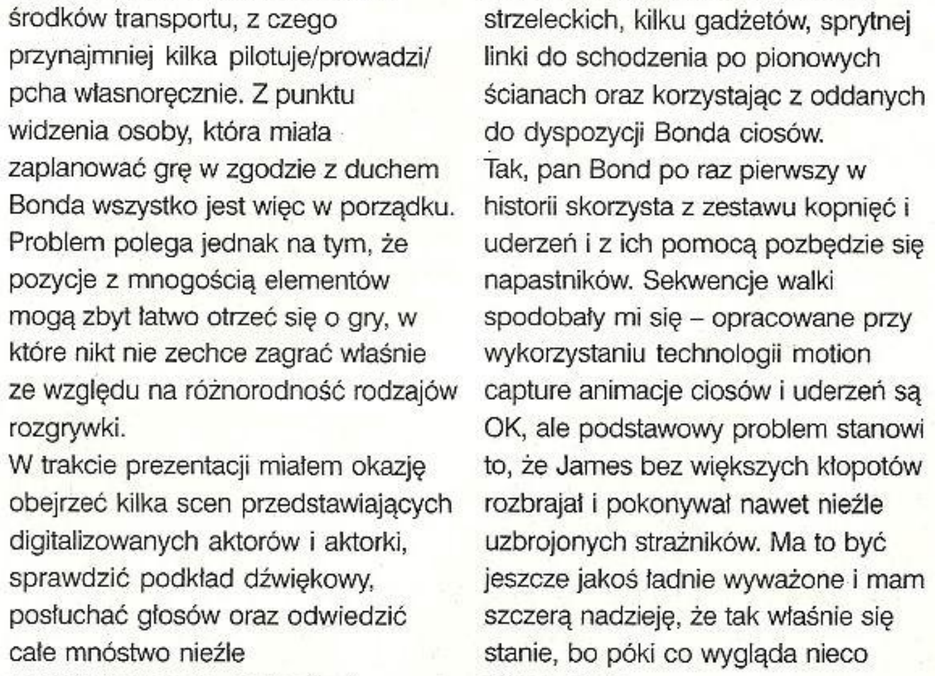


zerami na przedzie.

No więc tak – wszystko się zgadza. Z jednym małym wyjątkiem. Cała ta wielka produkcja dotyczy gry konsolowej, a nie filmu. Everything or Nothing to pierwsza zrealizowana z takim rozmachem multikonsolowa gra o przygodach Jamesa Bonda. Tak, pamiętam Nightfire'a. Wiem, że nie było takiego filmu. Dlatego napisałem - z takim rozmachem.

James Bond Everything or Nothing pojawi się na PlayStation 2, Xboxa i GameCube. Na specjalnie zorganizowanym pokazie wczesnej wersji gry w Norymberdze miałem okazję zapoznać się z wczesnymi wersjami dwóch pierwszych ***(i nie poszedłeś potem obejrzeć w akcji Jacka Krzynówka? eeee.... gsh&mac)***. Z nieodłącznym zwisem konsoli podczas prezentacji na peesdwójce.

Tworząc najnowszego Bonda, Electronic Arts – firma, która ostatnio niemal nie brudzi sobie rąk pomniejszymi licencjami (sam byłem w szoku Freedom Fightersami) podeszła do gry z takim nastawieniem, że aż przyjemnie popatrzeć. Oprócz zaproszenia do współpracy całej plejady wymienionych na początku sław, chłopaki z EA postanowili przygotować najbardziej kompletną przygodę z gatunku agenta ratującego świat. Najwyraźniej też przy szukaniu wzorców ich wzrok w którymś momencie spoczął na półce, na której leżało GTA III.



Dlaczego? Dlatego że Everything or Nothing to połączenie strzelanki tpp z bijatyką tpp, skradanką tpp, zbieganką po ścianie na linie tpp, symulatorkiem motocykla, strzelaniną helikopterową i wyścigami.

Okej – w praktycznie każdym Bondzie James korzysta z najróżniejszych środków transportu, z czego przynajmniej kilka pilotuje/prowadzi/pcha własnoręcznie. Z punktu widzenia osoby, która miała zaplanować grę w zgodzie z duchem Bonda wszystko jest więc w porządku. Problem polega jednak na tym, że pozycje z mnogością elementów mogą zbyt łatwo otrzeć się o gry, w które nikt nie zechce zagrać właśnie ze względu na różnorodność rodzajów rozgrywki.

W trakcie prezentacji miałem okazję obejrzeć kilka scen przedstawiających digitalizowanych aktorów i aktorki, sprawdzić podkład dźwiękowy, posłuchać głosów oraz odwiedzić całe mnóstwo nieźle zaprojektowanych miejscówek.

Z Placem Czerwonym mającym stanowić tło dla naszej przejażdżki czołgiem podczas finałowej konfrontacji z Diavolo włącznie.

W grze znajdzie się 27 poziomów fabularnych – w tym 8 jeżdżonych (3 na motorze, jeden helikopterem, a reszta samochodami), 13 kooperacyjnych oraz 4 areny DM.

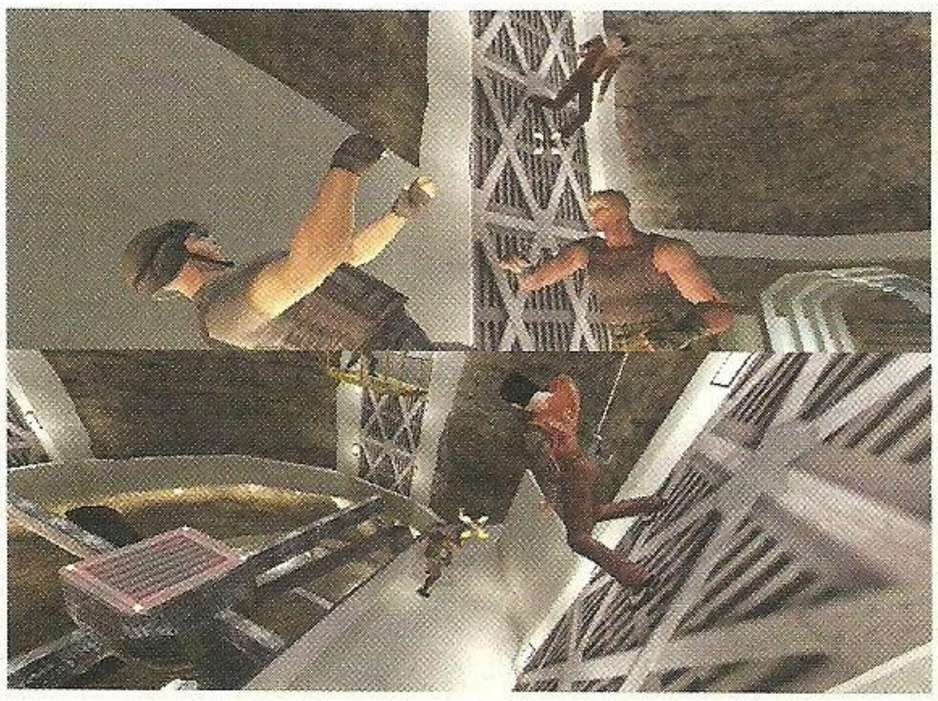
W levelach związanych z historią gry James przekrada się, albo wystrzeliwuje sobie drogę przez zastępy nieświadomych (w wypadku pierwszego rozwiązania) lub zaalarmowanych strażników i robi to, co do niego należy. Zwykle znajduje ślady, które pozwolą scenarzystom pchnąć go w jakiś nowy, jeszcze bardziej egzotyczny kawałek świata.

Podczas tych sekwencji James korzysta z arsenału różnych broni strzeleckich, kilku gadżetów, sprytnej linki do schodzenia po pionowych ścianach oraz korzystając z oddanych do dyspozycji Bonda ciosów.

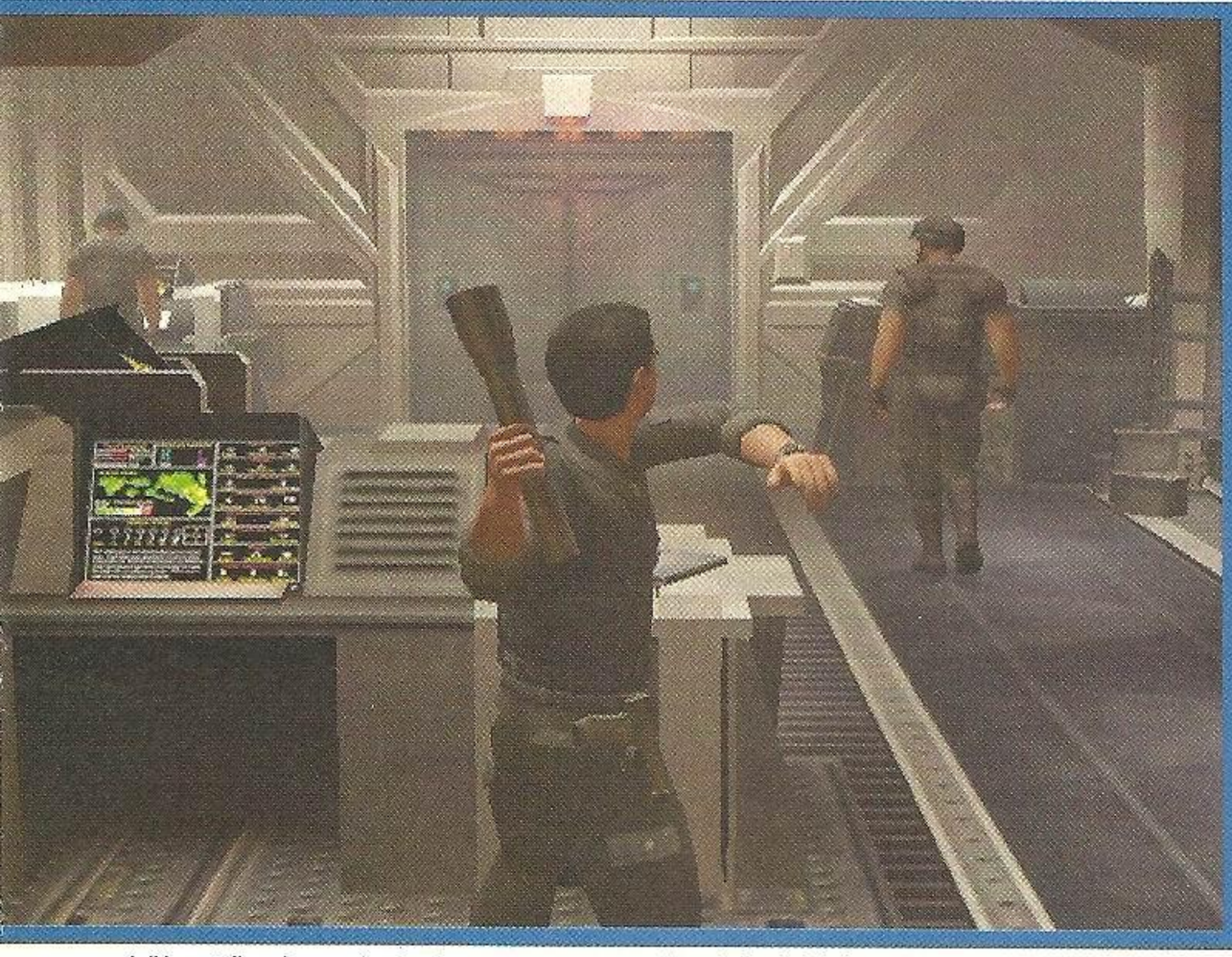
Tak, pan Bond po raz pierwszy w historii skorzysta z zestawu kopnięć i uderzeń i z ich pomocą pozbędzie się napastników. Sekwencje walki spodobały mi się – opracowane przy wykorzystaniu technologii motion capture animacje ciosów i uderzeń są OK, ale podstawowy problem stanowi to, że James bez większych kłopotów rozbrajał i pokonywał nawet nieźle uzbrojonych strażników. Ma to być jeszcze jakoś ładnie wyważone i mam szczerą nadzieję, że tak właśnie się stanie, bo póki co wygląda nieco niepoważnie.

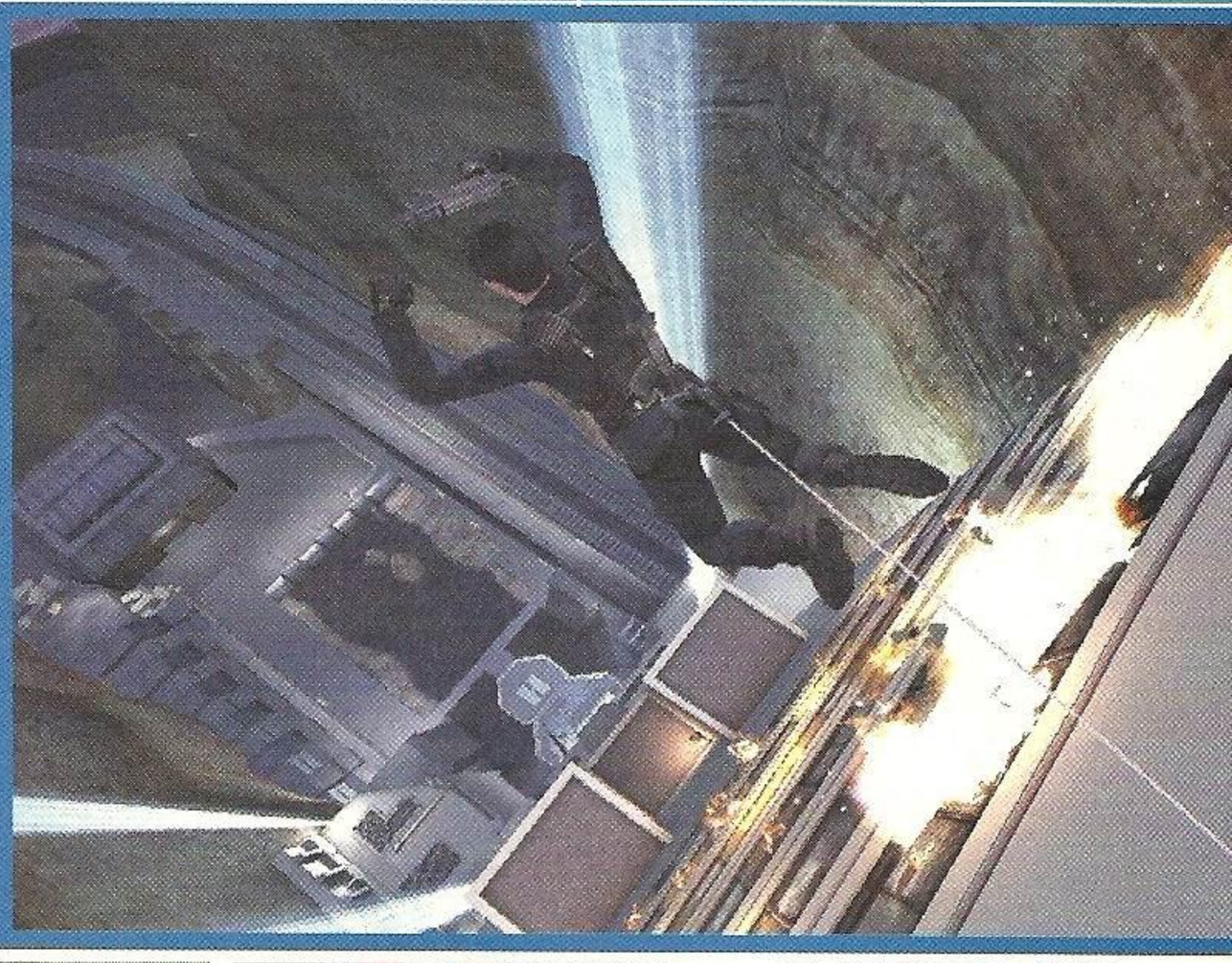
Poważnie wyglądała za to walka ze Szczękami. Wielki koleś znajdujący się na końcu poziomu rozgrywającego się na pokładzie pociągu Nicholaia. Grany przez Kiela nieprzyjemniaczek nie dawał się łatwo pokonać – w trakcie walki z nim należało wykorzystać znajdujące się nieopodal przewody wysokiego napięcia.

Dosyć ciekawy jest motyw trybu patrzenia agenta. Jak wszystkim wiadomo James to świetny fachowiec. Co z tego? W grach dotychczas



W sesji nagraniowej uczestniczyły prawdziwe gwiazdy! Od lewej: Mya, John Cleese, Shannon Elizabeth oraz Willem Dafoe.





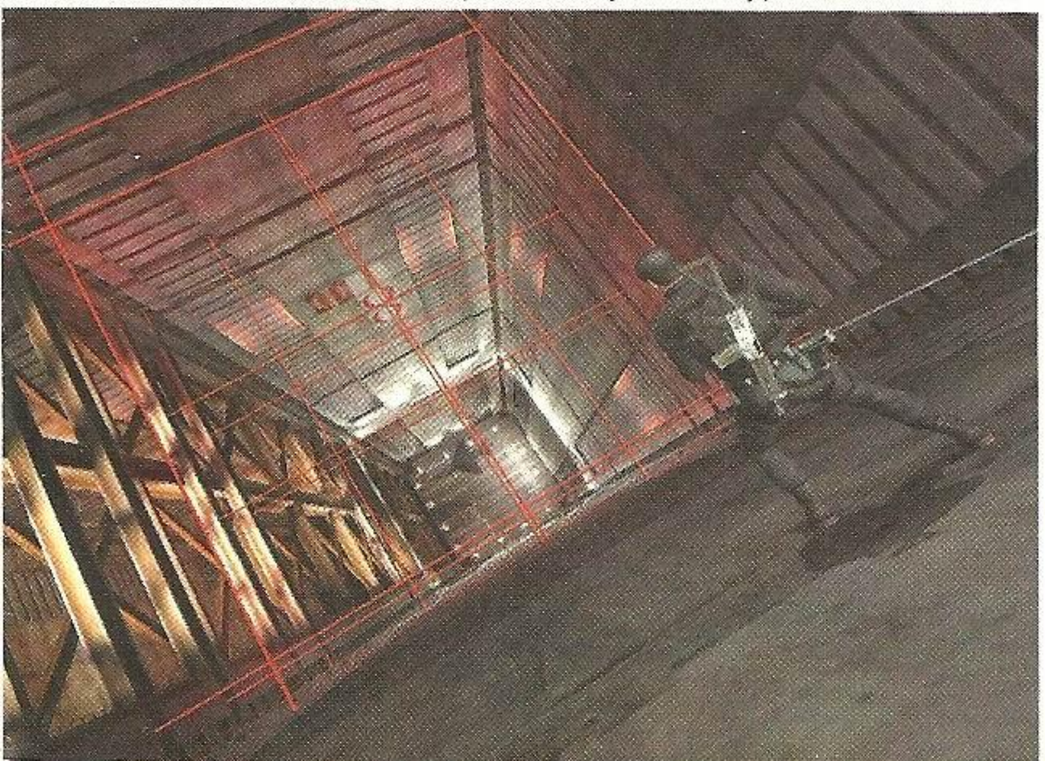
mieliśmy tylko do czynienia z jego zwyczajną – strzelecką stroną. I tu właśnie wkracza bondowizja. Otóż w popularny ostatnio sposób w grze da się włączyć specjalny tryb. Można nazwać go zwyczajnym bullet time'em, tylko spowolnieniu ulega wtedy absolutnie wszystko. Łącznie z Jamesem. Poza spowolnieniem czasu cały teren nabiera charakterystycznego błękitnego koloru. W jego trakcie każdy oglądany obiekt zwraca na siebie nasza uwagę informując na przykład o tym, że strzał w rury w rogu pomieszczenia spowoduje wybuch pary, który niemiło wpłynie na samopoczucie przechodzących przy nim osób. W skrócie – symbolizuje to instynkt Jamesa. Na szczęście nie przydaje się specjalnie podczas strzelanin – to ma niby oznaczać, że nie zostało zerżnięte z Maksa Payne'a. No i rzeczywiście – nie zostało. Ale może by się przydało.

Bardzo fachowa akcja jest też z gadżetami. Dwa najciekawsze z nich to linka do wjeżdżania i zjeżdżania z murów oraz pajączek. Pajączek działa jak zdalnie sterowany mały sługa, który chodzi tam, gdzie jego małe metalowe odnóża noszące kamerkę pokierujemy. W miarę rozwoju fabuły w naszym laboratorium pojawią się nowe gadżety i usprawnienia do już posiadanych narzędzi. Przydatna sprawa jest też z noktowizorem, który Bond wrzuci podczas wykonywania niektórych misji. Akurat podczas naszej prezentacji przeciwnicy Jamesa widzieli w egipskich ciemnościach (w pociągu) bez noktowizora nie gorzej niż nasz dzielny agent z tym przydatnym urządzeniem. Ale to jeszcze kwestia niedopracowanych szczegółów.

Poziomy chodzone są gęsto poprzeplatane latano-jeżdżonymi przerywnikami. A właściwie – pełnoprawnymi levelami, podczas których James opakowany jest w karoserię samochodu albo kadłub helikoptera. Ewentualnie – posadzony na siodełku efektownego jednośladu. Poziomy te jednak nie są zbyt ekscytujące, ani dopracowane. W trakcie przelotu helikoptera wąskim kanionem animacja Xboxowej wersji kilkakrotnie boleśnie kaszlnęła. Dosyć monotonna była także jazda na motorze. Akcja zaczynała się na wąskiej drodze wyjazdowej z zalesionego terenu, po czym wychodziła na autostradę biegnącą przez most. Po prawej stronie jeździło więcej samochodów niż po lewej, jednak na tę drugą można się było dostać dopiero po wybiciu się ze specjalnego najazdu znajdującego się mniej więcej w połowie trasy. Problem na lewej stronie polegał na tym, że rzadszy ruch też sprawiał kłopoty – tam samochody nadjeżdżały z naprzeciwka. Po prawej stronie dodatkowo przeszkadzały ścigające Jamesa motocykle – szczególnie przydatne były tu miotacze ognia walące płomieniami z motoru.

Poza tym to im zawdzięczamy jedną z ciekawszych animacji gry – położenie się na asfalcie i przejechanie pod ciężarówką, odpalenie miotaczy i tym samym jej wysadzenie. Ładne – tym bardziej, że w ich trakcie kamera odjechała i pokazała cała akcję z większego dystansu. Nieźle to wszystko wyglądało, ale bez przesady. Na szczęście tutaj animacja nie próbowała zwalniać. Aha – trochę kojarzyło mi się to z Headhunterem. Tak jakoś.

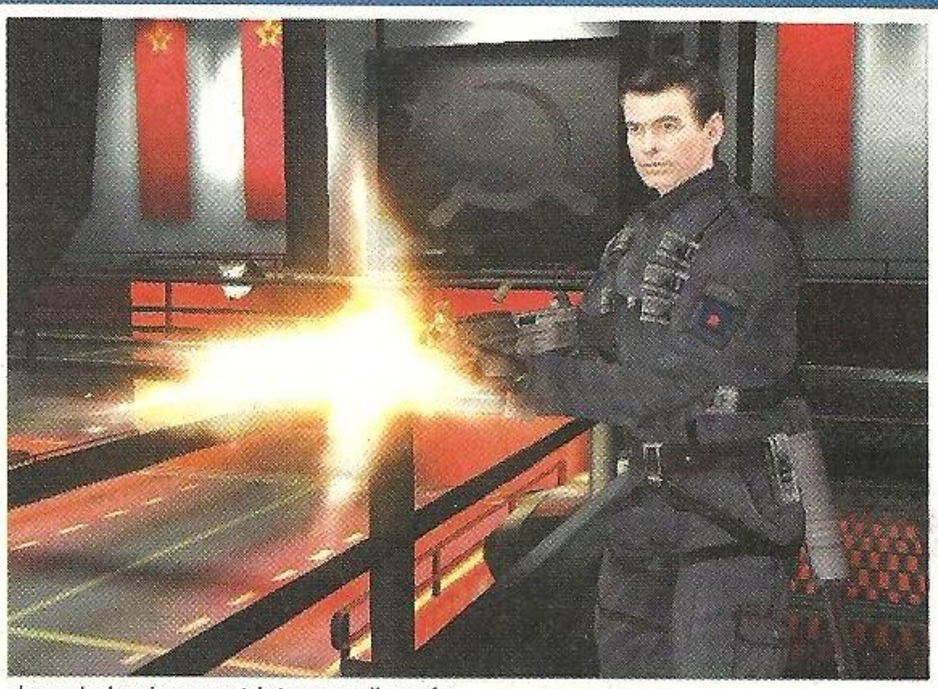
Skoro zaś przy nietypowym poruszaniu jesteśmy, to nie może zabraknąć informacji o zbieganiu po pionowych ścianach przy pomocy wystrzeliwanej przez Jamesa linki. Po



dotarciu do miejsca, w którym możliwe jest jej użycie, kamera przechodzi nad jego głową i pokazuje akcję z lotu ptaka. James uwiązany jest do linki przyczepionej do... No w zasadzie przywiązanej do tego, do czego akurat ją przywiązał. Zaczyna się ostra jazda. A w zasadzie bieg – w dół. Lawirując między parapetami i różnymi innymi wystającymi ze ścian gadżetami strzelamy z karabinu do pojawiających się tu i ówdzie przeciwników. W sumie strasznie fajna jazda. Nie wiedzieć czemu jakoś potwornie spodobał mi się pomysł zbiegania w dół po pionowej ścianie. Z tej linki James korzysta zresztą w grze całkiem często, więc okazje pojawią się nie tylko na początku gry, kiedy właśnie w ten sposób nasz dzielny 007 opuszcza właśnie wysadzany przez siebie budynek w Kuala Lumpur, ale też przy innych okazjach.

Niesamowicie fajny ma być za to multiplayer. Otóż poza wrzuceniem klasycznych trybów ganiania się po podzielonym ekranie i zmodyfikowanego nieco bondowego Bombermana, Electronicy upchnęli także specjalne zestaw misji dla dwóch graczy działających po tej samej stronie. Nie, niestety nie są to misje połączone fabularnie, ale też nie rzucą nas w te same miejsca tylko przy delikatnie zmodyfikowanej liczbie i lokacji przeciwników. I tu znowu moja mała zajawka – ja jestem fanem kooperacji. Ale właśnie takiej jak w EoN. Nie podoba mi się, że nagle do gry z fabułą dorzucona zostaje opcja wepchnięcia jeszcze kogoś, kto praktycznie nie istnieje w przerywnikach (jasne, dajcie mi przykład fabularnie zaawansowanych House of the Deadów). Przy okazji wiem, że raczej nie doczekam się gier, w których autorzy rozbudują wątek fabularny i przygotują oddzielne zestawy misji tylko i wyłącznie do trybu cooperative – to się po prostu nie opłaca. Ale tym bardziej cieszy mnie, jeżeli ktoś w ogóle próbuje to robić.

Co ciekawe, w trybie cooperative nie da się wybrać Bonda jako jednej z postaci. Idiotyczne? Nie. Sprawa



doczekała się nawet interwencji szefa projektu gry, który nie bardzo rozumiał, dlaczego sztab licencjodawców Bonda nie chce na to zezwolić. Powód okazał się prosty. Bond zawsze działa sam. Nawet, jeżeli w filmach na jakimś etapie ktoś mu pomagał, znaczyło to, że James sam go sobie dokooptował. No proszę. Ja też nie wiedziałem.

Tryb coop rozegrany zostanie na podzielonym ekranie – przy czym możliwa ma być zmiana podziałki ekranu z poziomej na pionową. Część poziomów wymoże na nas bardziej poziome, a część bardziej pionowe podejście. Fajnie. Tak więc nasi dwaj współpracujący ze sobą niebondowie będą mieli wspólną liczbę żyć, poza tym będą mogli wymieniać się amunicją. Dobra sprawa. Zresztą pomimo tego, że ich misje nie będą fabularnie powiązane z samą grą, to na przykład jedna z nich będzie preludium do pierwszego zadania Jamesa w grze. Jako początkujący pracownicy MI6 będą mieli za zadanie przygotować teren akcji dla Bonda... Zła wiadomość dla wszystkich, którzy z zapartym tchem czekali na informacje o grze w Internecie. Internet na PS2 – owszem, ale tylko w USA.

Scott Bundy, starszy producent ekipy Bonda, który zapoznawał nas z grą zdradził się z tym, że najbardziej cenionym przez jego zespół Bondem z dotychczas wyprodukowanych jest Goldeneye. Sprytne – szczególnie zważywszy na to, że gra Rare jest uznawana po dziś dzień za jeden z najlepszych konsolowych shooterów fpp. Przejście na gatunek tpp miało oczywiście posłużyć temu, żebyśmy mogli trochę częściej niż tylko w przerywnikach oglądać licencjonowaną facjatę pana Brosnana, ale już na przykład zmiana

celów misji uzależniona zostanie od poziomu trudności. Do tego ukończenie każdej misji zostanie odpowiednio nagrodzone dodatkowymi gadżetami, nowymi strojami (wszystkie panie występujące w przerywnikach w grze mają zostać obdarowane dodatkowymi, bardziej skąpymi ubrankami, które obejrzymy przechodząc grę po raz drugi). A już jednorazowe przejście zająć ma około (tutaj zdam się na Bundy'ego) 25-30 godzin. I tu pojawia się problem. Na moich oczach Bundy przeszedł dwa całe poziomy i zajęło mu to w sumie z pięć minut. Nie bardzo jestem w stanie wyobrazić sobie co dokładnie należałoby tam robić, aby zmarnować trzy razy więcej czasu i jakoś mi się w te 25-30 godzin wierzyć nie chce. Moim zdaniem bez większego wysiłku da się to zrobić w jakieś 10. Nawet tu specjalnie nie narzekam - po prostu stwierdzam fakt.

No i na koniec jeszcze detal – nie pisałem nic o fabule gry, w której pewien genialny naukowiec chce rozpylić specjalnego wirusa, który zniszczy cały metal poza tytanem, dzięki czemu specjalnie przygotowane wojska Diavolosa pozostaną jedynymi pozostającymi w gotowości bojowej i o zdecydowanie niecnych zamiarach, bo i tak byście nie uwierzyli.

Banan

Rok 2004 a gry video

W 2004 roku nastąpi to, co działo się zarówno z 16, jak i 32-bitowymi systemami w adekwatnym czasie; trzy-cztery lata od ich obecności na rynku. Przesycenie rynku i spadek sprzedaży konsol.

txt: Gulash

Nie znaczy to, że konsole przestaną się w ogóle sprzedawać. Znajdą za to mniej nabywców, niż w poprzednim roku. Maszyn, które opuszczą fabrykę w styczniu 2004 będzie mniej, niż to miało miejsce w styczniu 2003 roku. Podobnie będzie wyglądała sprawa na przestrzeni reszty miesięcy.

Sony cierpi, wszyscy patrzą

W ostatnich kilku miesiącach 2003 roku liczba konsol Sony, które opuściły fabryki zmniejszyła się o blisko 90 procent. Po opublikowaniu tych danych, szefowie Electronic Arts – największego wydawcy gier na świecie, natychmiast zmienili swoje plany biznesowe odnośnie sprzedaży i zysków w roku fiskalnym 2003. Grubym flamastrem odjęli z biznesplanu milion sprzedanych gier w USA. Podobnie postąpiło Sony, zmniejszając zakładaną liczbę sprzedanych konsol do końca marca 2004. Sony w ogóle ma kłopoty ze swoją dywizją produkującą elektronikę; firma-matka od jakiegoś czasu notuje straty, w związku z czym przyjęto program restrukturyzacji. W firmę wpompowane zostaną 3 miliardy dolarów, 20 tysięcy pracowników na całym świecie czeka w kolejce do zwolnienia. Wszystkie gałęzie giganta z podziwem patrzą na Sony Computer Entertainment, generujący przez cały czas zyski.

Przywitajcie analityków. Analitycy to tacy ludzie, którzy często wróżą z fusów i widzą w nich zyski, bądź straty. Wystarczy, że Square ogłosi, że Final Fantasy XIII ukaże się na Xboksie, a ci sympatyczni dżentelmeni natychmiast nakreślą na karteczce kilka ciepłych słów pod adresem Microsoftu do giełdowych inwestorów. W wyniku tego akcje Microsoftu na tokijskiej giełdzie natychmiast podskoczą.

Analitycy nie widzą problemu ze sprzedażą PlayStation 2, o ile Sony w odpowiednim czasie na to zareaguje. Przypominają sytuację z PS one. Otóż jak się okazuje, gdy cena PS one w USA spadła poniżej 149 dolarów, sprzedaż podskoczyła i potoczyła się wręcz lawinowo – przybyło aż 65 procent użytkowników tej konsoli. Podobna sytuacja miała miejsce w Wyspach Brytyjskich. Gdy po pięciu latach poczciwy szarak kosztował 99 funtów, zainstalowana baza konsol natychmiast podwoiła się.

Spadek ceny PS2 jest zatem nieunikniony, to tylko kwestią czasu. Firma musi generować obrót i instalować coraz więcej i więcej konsol w domach, by następnie zarabiać na grach. Najprawdopodobniej Sony tradycyjnie ogłosi kolejne obniżenie ceny PlayStation 2 podczas tegorocznego E3 w maju. Mam nadzieję, że w trzecim kwartale 2004 roku PlayStation 2 będzie w Polsce kosztować nie więcej, niż 700 złotych.

Osobiście wierzę, że PlayStation 3 pojawi się w Japonii najwcześniej w okolicach grudnia 2005 roku, a więc Sony ma jeszcze blisko dwa lata i dwa, może trzy pułapy cenowe do zaliczenia dla PS2. Obecnie w większości sklepów w USA kosztuje 179 dolarów (za 199 jest konsola z Network Adaptorem) i przez dwa lata będzie spadać na 149, 129 i 99 dolarów. Podobnie skoki cenowe zaobserwujemy w Europie.

Naturalnie prowadzi to wszystko do wspomnianego założenia, że PlayStation 3 wystartuje pod koniec 2005 roku w cenie, powiedzmy, 400 dolarów, a PS2 będzie również produkowane. Zakładam, że w zmienionej obudowie (Sony zarejestrowało domenę PStwo) w cenie 99 dolarów.

Ale Sony ma z pewnością w zanadrzu kilka sztuczek – jak choćby EyeToya. Ta malutka kamerka znalazła w samej Europie milion nabywców przez pierwsze cztery miesiące sprzedaży i w dalszym ciągu idzie jak burza. Premiery w USA i Japonii dopiero mają się odbyć; spokojnie możemy doliczyć kilka kolejnych milionów szczęśliwych, wymachujących rękami ludzi. Niektórzy wydawcy pytani o EyeToya widzą w nim zupełnie nową platformę sprzętową dla ludzi, którzy w ogóle wcześniej nie mieli styczności z grami video. Ciekawe, bardzo ciekawe.

Wracając do cen i cięć. W ślady Sony pójdzie Microsoft, który bacznie przygląda się polityce japońskiego giganta i będzie starał się kontratakować z niższymi cenami sprzętu. Sprzedaż konsol Microsoftu osiągnęła stabilny poziom, ale jak się wszyscy domyślamy, korporacji z Redmond nie interesuje wyścig o drugie miejsce z Nintendo. Tylko, że zajmując kilkanaście procent rynku Microsoft nie ma szans na włączenie się do rywalizacji o żółtą koszulkę lidera. Walka zacznie się z Xboxem 2, a na Xboksie firma Gatesa po prostu się uczy. Microsoft planuje sprzedać 5.5 – 7 milionów konsol w roku fiskalnym 2003. Za 179 dolarów w USA można kupić konsolę z Xbox Live! opłaconym na dwa miesiące z góry, a także dwoma grami pozwalającymi na zabawę w sieci: Star Wars: The Clone Wars oraz Tetris Worlds Live!.

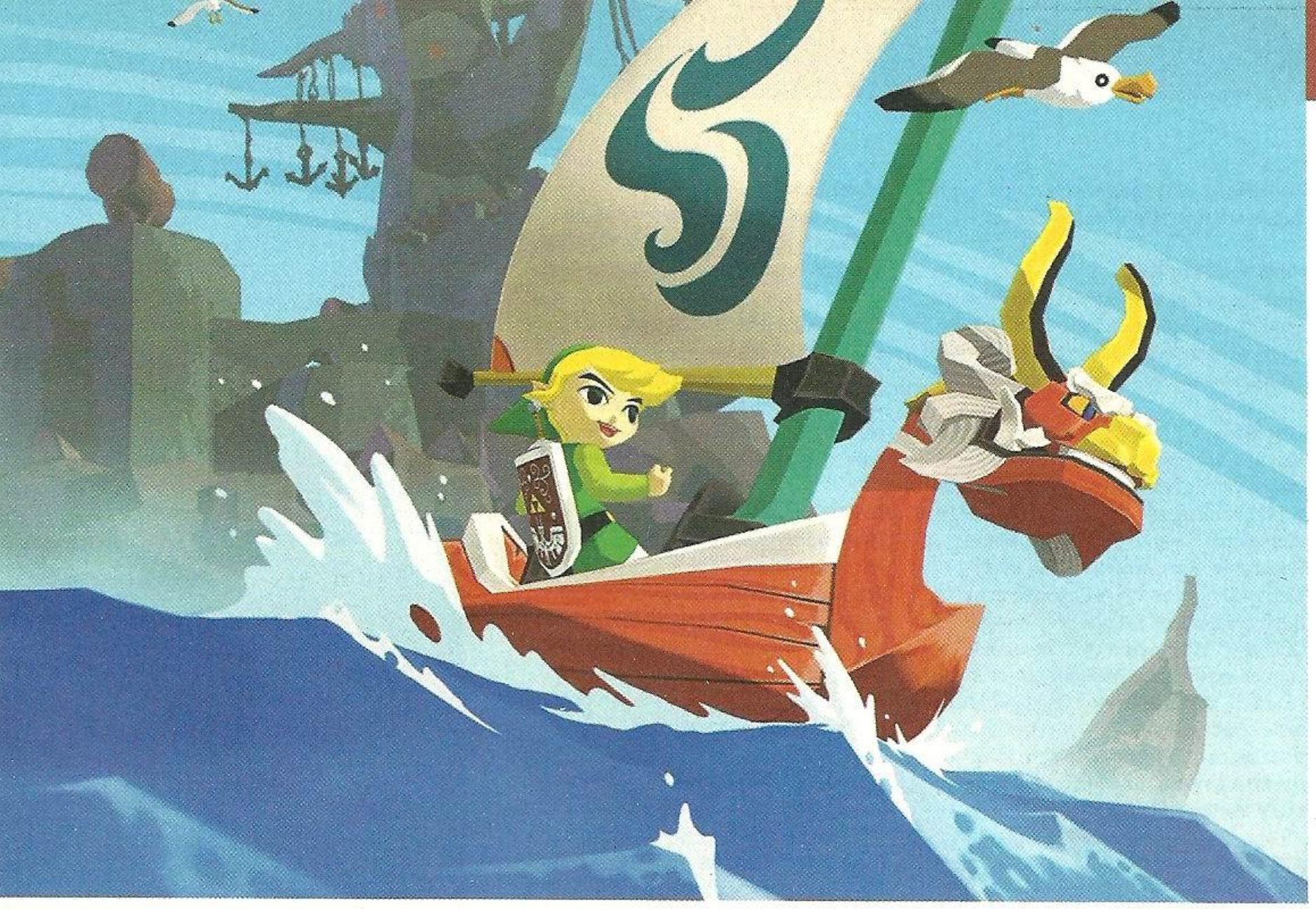
Zdaniem analityków Nintendo osiągnęło już najniższy możliwy pułap cenowy z GameCube (99 dolarów / Euro), co może oznaczać dwie rzeczy.

Po pierwsze: GameCube spisane jest na starty pod względem biznesowym. Ninny chce po prostu zainstalować jak najwięcej konsol w domach praktycznie po kosztach (lub nawet dopłacając do każdej maszyny), aby podreperować nadszarpniętą przez kilka lat markę. Nie bulwersujcie się, fani Nintendo, to jest fakt – przecież ta firma była swego czasu liderem rynku, a Super Nintendo rządziło jak świat długi i szeroki. Nintendo 64 w pewnym momencie nijak miało się do tego, co pokazywało PS one pod względem zarabianych przez wydawców pieniędzy, a podobna sytuacja ma miejsce z GCN, bo co jakiś czas słyszymy o zaprzestaniu prac nad kolejnymi produkcjami. Więc może to być ruch mający dać wyraźny sygnał wydawcom, że liczba konsol rośnie i Nintendo w dalszym ciągu jest silne. A także dać możliwość graczom zakochać się w czerwonym logo otoczonym owalem. Jest przecież spora grupa, która nie zakosztowała wcześniej Zeldy, nowego Residenta czy Super Mario. Na wydatek 100 dolarów za konsolę i wypożyczenie gry za kolejnego piątaka w USA może sobie pozwolić nawet bezrobotny.

Drugim wymienianym przez analityków powodem obniżenia ceny może być także zbliżająca się premiera nowej, droższej wersji GameCube. Na przykład za 150 dolarów, z możliwością odtwarzania filmów DVD, albo z wbudowaną kartą sieciową do internetu. Kolejnym krokiem jest szybsze,

"Spadek ceny PS2, a zatem również i Xboxa jest nieunikniony. To tylko kwestia czasu."

Chcecie tego, czy nie, brand PlayStation jest motorem napędowym tego rynku, prawdziwym okrętem flagowym konsol. Przez najbliższe dwa lata nic się tutaj nie zmieni. Jednak także Sony czeka sporo wyzwań.



"Hitem ostatnich miesięcy w Polsce jest GameCube. Ale hitem w sensie powiedzmy kilku tysięcy sprzedanych egzemplarzy od momentu obniżenia ceny przez Nintendo."

niż w przypadku konkurencji wprowadzenie do sprzedaży systemu do gier nowej generacji – może już na początku 2005 roku. Jak będzie – trudno powiedzieć.
Do wojny włączy się także PlayStation Portable. Sony z pewnością zadba o to, żeby osoby, które skuszą się na PlayBoya przypadkiem zapragnęły mieć także w domach PS2. Jeden z moich pomysłów: wgrywanie muzyki z własnych płyt do PSP może odbywać się tylko przez kabelek USB podłączony do PS2. Wiem, że świństwo. Ale kto zagwarantuje, że tak nie będzie?
Dla graczy wszystko to może oznaczać tylko jedno: obniżki, promocje, bonusy. Kup naszą konsolę... Nie! Naszą kup, a dodamy Ci jeszcze trzy gry za darmo! I tak dalej. Bardzo dobrze.

2004: Nacisk na online

Łatwo jest dopowiedzieć sobie, dlaczego budowanie sieciowej infrastruktury jest ważne dla Sony i Microsoftu. Jednocześnie trudno przypuszczać, dlaczego Nintendo nie chce tego dostrzec. Otóż dając graczom lobby do rozmów, możliwości wyszukiwania znajomych w sieci, sponsorowane turnieje, czy wreszcie rozmowę online przywiązuje ich się do brandu, marki, platformy. Trudno przypuszczać, żeby osoba grająca przez rok powiedzmy w SOCOM i mająca w sieci gromadę „kumpli" nagle porzuciła wszystko i zmieniła hobby na gotowanie. Tworzenie się sieciowych społeczności to fakt i obie firmy doskonale o tym wiedzą. Dlatego zarówno Sony, jak i Microsoft będą wmawiać wszystkim, jak bardzo fajne jest granie w sieci. Nowe funkcje Live! są rzeczywiście intrygujące, a dotychczasowe działania Sony przyspieszyły wraz z Central Station, bardzo podobnym właśnie do Live! Można rozmawiać przez mikrofon, spotykać się w lobby, brać udział w turniejach czy tworzyć własne rankingi. Liczby nie kłamią. W listopadzie liczba osób grających przez Live! wynosiła blisko sześćset tysięcy, a Microsoft spodziewa się, że do końca marca 2004 roku będzie ich około miliona. I choć w przypadku PS2 Network Adaptorów w domach nie jest tak wiele, ich liczba w dalszym ciągu rośnie.
Co to dla nas oznacza? Czy chcemy tego, czy nie – w coraz większej liczbie nowych gier pojawi się mocniejszy nacisk na możliwości sieciowe. Pierwszy przykład potężnej integracji z Live! to Project Gotham Racing 2, w którym sporo funkcji, a przez to przyjemności płynącej z zabawy jest zależnych od posiadania tej usługi. Niekoniecznie mi się to podoba; wolę oddzielenie trybu multiplayer od standardowej zabawy. No, ale nie mi o tym decydować. Tak po prostu będzie.

Rok 2004 a sprawa polska

Wbrew pozorom rok 2004 i nasze wejście do Unii Europejskiej nie przyniesie specjalnych zmian cenowych. Do tej pory cło na sprowadzane z państw Unii artykuły pochodzenia elektronicznego, które zostały wyprodukowane w unijnych krajach wynosiło 12% wartości. I to cło ma zniknąć, ale... popatrzcie na naklejki na Waszych konsolach. GameCube – Made in Japan. PlayStation 2 – Made in China. Xbox – Made in USA (ew. Meksyk). Są to państwa, które naturalnie w Unii nie są. W tym temacie jest sporo niejasności z powodu mglistych przepisów, ale generalnie taniej nie powinno być. Kurs Euro także nie jest za ciekawy dla importerów. Powinny za to stanieć gry na GameCube i zrównać się cenowo z pozycjami na PS2.
Jeśli chodzi o przemyt, prężny w naszym kraju, chyba szykuje się jego koniec na taką skalę, jaką mamy. Skończy się po prostu sztos z odliczaniem VATu na granicy.
Stojąca dość wysoko osoba w hierarchii sprzedaży szeroko rozumianych artykułów elektronicznej rozrywki, która prosiła o anonimowość, w taki sposób widzi rok 2004: „Nastąpi przerzucenie zainteresowania konsolami z dużych miast do małych, z uwagi na malejące ceny sprzętu oraz szeroką bibliotekę gier dostępnych w okolicach 80 złotych. Sprzedaż konsol spadnie – żadna z nich nie stanowi już nowości, nie szokuje grafiką czy możliwościami. Wyraźnie brakuje już nowej, superpotężnej maszyny, która mogłaby znowu zwrócić uwagę ludzi w tę stronę branży.
Hitem ostatnich miesięcy w Polsce jest GameCube. Ale hitem w sensie powiedzmy kilku tysięcy sprzedanych egzemplarzy od momentu obniżenia ceny przez Nintendo. GameCube jest też w pewnych kręgach modne, bo nie ma na tę konsolę piratów. Coraz więcej ludzi w Polsce zaczyna się wstydzić kupowania pirackich gier i to jest dobry sygnał dla całego mizernego rynku. Jednak to dobitnie pokazuje, jaka powinna być cena konsoli w polskich realiach – poniżej 600 złotych za stacjonarną, poniżej 300 za przenośną."

Co u wielkiej trójki producentów mających (bądź nie) przedstawicielstwa w naszym kraju?
Maciej Kmiołek, PR manager PlayStation z Sony Poland mówi „Od niedawna na stanowisku Trade & Marketing Managera pojawił się Marcin Ziobrowski, który zajmuje się tylko marką PlayStation 2 Polsce. W sumie nad promocją i sprzedażą PlayStation 2 i PS one pracuje ośmioosobowy zespół w Sony Poland. Wprawdzie nie mogę udzielić informacji, czy w 2004 powstanie oddział Sony Computer Entertainment Poland, ale moja funkcja w firmie znalazła się już bezpośrednio w SCEE. Planujemy sporo niespodzianek, o których gracze niebawem się przekonają".
No i fajnie. Do tej pory produkty PlayStation w Sony Poland nie miało osobnego działu sprzedaży. Może będzie więcej promocji, reklam w mediach? Pierwsze efekty już są – gry w platynie po 79 złotych. Ciekawą informacją jest też fakt, że Sony Consumer Electronics łączy się z SCEE (Consumer Electronics przynosiło straty!), a prezesem całego Sony Europe zostanie Chris Deering, dotychczasowy szef SCEE, który – z tego, co mi wiadomo – lubi Polskę, często ją odwiedza i interesuje się naszym rynkiem. Może będą jakieś ruchy.
W przypadku Nintendo, Kira Krzyścin reprezentująca oficjalnego dystrybutora Lukas Toys, mówi: „Jeśli chodzi o sprzedaż Nintendo w Polsce, nie był to zły rok. Dużym zainteresowaniem cieszy się nowa ręczna konsola GBA SP jak również GameCube, która dzięki promocyjnej obniżce stała się poważną konkurencją dla innych konsol telewizyjnych. W ostatnim kwartale tego roku pojawiło się kilka ciekawych promocji Nintendo, obejmujących paki Game Cube i GBA SP. Dla prawdziwych fanów Nintendo stworzyło możliwości połączenia popularnego „Gacka" z GameBoyem za pomoca kabla, czy też poprzez przyłączanie specjalnego adaptera do GC - możliwość grania na GameCube kartridżami z GBA.
Nintendo odniosło w Polsce w tym roku kilka rynkowych sukcesów wprowadzając kilka hitowych tytułów takich jak Metroid Prime, Legend of Zelda, Golden Sun 2, Soul Calibur II, Mario Kart Double Dash, Final Fantasy Tactics, F-Zero GX i oczywiscie Pokemony Rubinowe i Szafirowe.
Na rok 2004 są planowane następne topowe gry. Gracze Nintendo powinni być zadowoleni.". Tyle komentarza – skądinąd wiemy, że Kubeł od obniżki sprzedaje się świetnie. Nieco inaczej sprawa ma się z grami; Zelda i Residenty to praktycznie jedyne pozycje, o których wiemy, że znikają szybko z półek. No, ale teraz może być tylko lepiej – gdy nowi posiadacze GameCube ukończą już wymienione pozycje, z pewnością rozejrzą się za innymi grami dla swojej maszyny.
Jeśli chodzi o Microsoft, naturalnie nic nie wiadomo. Dostaliśmy natomiast enigmatyczną informację, że Microsoft Polska zainteresował się polskimi domenami internetowymi wykorzystującymi słowo Xbox w nazwie i żąda ich zwrotu. Co będzie dalej, trudno przewidzieć.

Ale będzie w co grać!

Najważniejsze dla nas są oczywiście gry, które pojawią się w 2004 roku. Wygląda na to, że będzie w czym wybierać. Mamy z pewnością jeszcze przynajmniej dwa lata zanim uderzy kolejna generacja maszyn, a w związku z tym wydawcy nie zaprzestaną zasypywać nas zarówno hitami, jak i zapchajdziurami. Mniejsza niż w 2003 roku sprzedaż konsol także nie powinna oznaczać niczego złego – liczba zainstalowanych maszyn w każdym przypadku jest na tyle potężna, że po prostu opłaca się robić gry.
Jednak o ile 2004 rok zapowiada się obficie, 2005 może być zupełnie inny. W 2004 roku ukażą się gry, nad którymi rozpoczęto prace w 2001 lub 2002 roku, na fali euforii, rosnącej bazy użytkowników konsol i masy sprzedanych gier. Liczba nowych projektów od tego czasu spadła; winne są temu wysokie koszta opracowania nowych technologii czy efektów specjalnych. Projekty rozpoczęte w 2003 roku (które pojawią się w 2005) padną już ofiarą recesji, cięcia kosztów

"Mamy z pewnością jeszcze przynajmniej dwa lata zanim uderzy kolejna generacja maszyn, a w związku z tym wydawcy nie zaprzestaną zasypywać nas zarówno hitami, jak i zapchajdziurami."

przez wydawców, wysokich cen licencji. Ale mam nadzieję, że giganci rynku poradzą sobie i dopuszczą również do głosu małe, zdolne zespoły, potrafiące często za garść dolarów wyprodukować niesamowicie miodne pozycje. Bo liczy się pomysł i zdolności koderskie, a nie licencja za kilka milionów dolarów.
A zatem – w 2004 gramy na maxa. Oto ekskluzywne gry dla każdego systemu, na które najbardziej czekamy. Oczywiście grudzień nie jest najlepszym miesiącem dla wydawców do zapowiadania nowych produkcji, ponieważ w ten sposób informacje o nadchodzących sequelach czy zupełnie nowych pozycjach mogą odciągnąć uwagę potencjalnego klienta od tego, co już jest na półce sklepowej. Z tego powodu nasza lista z pewnością nie uwzględnia połowy pozycji, które okażą się bez wątpienia rewelacyjnymi grami, a o których nic jeszcze nie wiemy.

PlayStation 2

Miana Sequelstation poczciwa peesdwójka nie dorobiła się bez powodu. Popatrzcie tylko na listę nadchodzących pozycji.

GTA 4
Rockstar zapowiedział, że najnowsza część serii ukaże się wyłacznie na PlayStation 2 pod koniec 2004 roku. Nie ma najmniejszych wątpliwości, że będzie to największy hit pod względem liczby sprzedanych egzemplarzy. I jedna z najważniejszych pozycji w katalogu Sony. Naturalnie nic o niej nie wiadomo, ale i tak nie mogło jej tu zabraknąć.

Final Fantasy X-2
W europie zagramy już (albo dopiero) w lutym. Na temat tej gry opinie są podzielone, ale z pewnością magia tytułu zapewni wielomilionową sprzedaż.

Final Fantasy XII
Marzy nam się, że nowy Final ukaże się w Europie pod koniec 2004 roku, co jest jak najbardziej możliwe. Ale może też podzielić los X-2 i pojawić się wiosną 2005 roku.

Gry Namco
Mocne, japońskie zręcznościówki. Wiadomo, że Namco pracuje nad trzema kontynuacjami swoich najpopularniejszych konsolowych serii – Tekkenem, Ridge Racerem i Ace Combat. Byliby także niepoważni (o co ich nie posądzamy), gdyby nie dłubali już coś przy nowym Soul Caliburze. Wprawdzie SC2 nie odniósł w Japonii sukcesu komercyjnego, ale w USA i Europie to zupełnie inna bajka. W każdym razie spodziewamy się wymienionych na początku kontynuacji właśnie w 2004 roku; potem Namco będzie już opracowywać tytuły startowe dla PlayStation 3.

Killzone
Nieoficjalnie dowiedzieliśmy się, że premiera Killzone planowana jest na listopad 2004 i ma to być jeden z najmocniejszych tytułów Sony na przyszłe święta. To jest możliwe – choćby patrząc przez pryzmat screenów, które możecie zobaczyć w HotShots. Utrzymany w klimatach hard SF shooter fpp będzie rywalizował z Halo... jeśli autorom uda się to, co zdawkowo zapowiadają. Nurbsy, online, grafika przebijająca wszystko, co do tej pory na PS2 zrobiono.

Gran Turismo 4
Po Prologu nie ma już wątpliwości – szykuje się prawdziwy orgazmatron dla fanów czterech kółek. I kolejny megahit pod względem sprzedaży.

Nico: Ico 2
Bardzo cieszymy się, że ten sequel powstaje. Niestety, nic o nim nie wiemy i strasznie nam z tego powodu przykro.

Metal Gear Solid III Snake Eater
Solid Snake z pewnością zawita na konsolach przed następnymi świętami, we wrześniu lub w październiku 2004. W maju na E3 spodziewamy się grywalnej wersji. Kiler, nie kiler - z pewnością systemseller.

Onimusha 3
Niebawem pojawi się w Japonii, a pół roku później wyląduje w czytnikach naszych konsol. Oprócz dzielnego samuraja walczącego z hordami demonów z otwartymi ramionami przywitamy Jeana Reno, przeniesionego w czasie do feudalnej Japonii. Oby tylko ten pomysł nie wyszedł jakoś od czapy.

Resident Evil Outbreak
Capcom tak do końca nie wie jeszcze, czy w wersji europejskiej będzie multiplayer przez internet. Mamy nadzieję, że tak. Stawiamy na maj/czerwiec 2004. Gra zapowiada się ciekawie, a doadtkowo... To przecież nowy Resident na konsolę Sony!

Oprócz wymienionych ciekawie zapowiadają się:
Fallout: Brotherhood of Steel, Baldur's Gate: Dark Alliance 2, Maximo vs Army of Zin, Ghost Recon: Jungle Storm, Mafia, Sonic Heroes, Ice Nine, Star Ocean III, Starcraft: Ghost, The Suffering, Headhunter: Redemption, Driv3r, Drakengard, Onimusha Blade Warriors, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Syphon Filter: Omega Strain, Psi-Ops, Spider-Man 2, Xenosaga II, Terminator 3: Redemption, Blood Rayne 2, Dead to Rights 2, Call of Cthulhu, Cold Winter, Red Ninja, Suikoden IV, Blood Will Tell, Conan, Knights of the Temple, Dragon Quest VIII, Kingdom Hearts II, Mojib Ribbon, The Movies, 007 Everything or Nothing, Fight Night 2004, Ice Nine.

Zapowiedziane w taki, czy inny sposób:
Silent Hill 4, Hitman: Contracts, Plague of Darkness, Dark Cloud 3, nowy Conflict Desert Storm, nowy EyeToy, Kessen III, Nightmare Creatures III, Tomb Raider VII, Star Wars: Battlefront, Timesplitters 3, Snake Plissken Chronicles, The Warriors, Mortal Kombat 6.

Dystrybucja gier Square w Europie to znakomity ruch Electronic Arts. Nie ryzukują nic, a zarobią kolejne miliony dolarów. Bo przecież Final Fantasy X-2 sprzeda się znakomicie.

GameCube

Jeśli Cube ma sobie poradzić w nadchodzącym roku w walce z konkurentami, dobre gry muszą pojawiać się z większą częstotliwością, niż to miało miejsce do tej pory – przynajmniej w Europie. Oto nasze typy na najciekawsze pozycje:

Resident Evil 4
Nie ma bata – ta gra musi ukazać się w 2004 roku. Wygląda rewelacyjnie zarówno na screenach, jak i w akcji, choć widzieliśmy jedynie trailer. Spodziewamy się w pełni grywalnej bety na E3, a pełnej gry w wakacje. Lub pod koniec roku, jeśli wiatr będzie wiał Capcomowi w drugą stronę. Nie mamy też wątpliwości, że Capcom dlatego zwleka tyle czasu z jej wydaniem, żeby Kubłów po prostu było więcej (a po tych świętach tak powinno być). Zarówno remake Resident Evil 1, jak i Resident Evil Zero nie sprzedały się w ilości porównywalnej do którejkolwiek z części wydanych na konsolach Sony. Sporo osób kupi Cube właśnie dla tej pozycji.

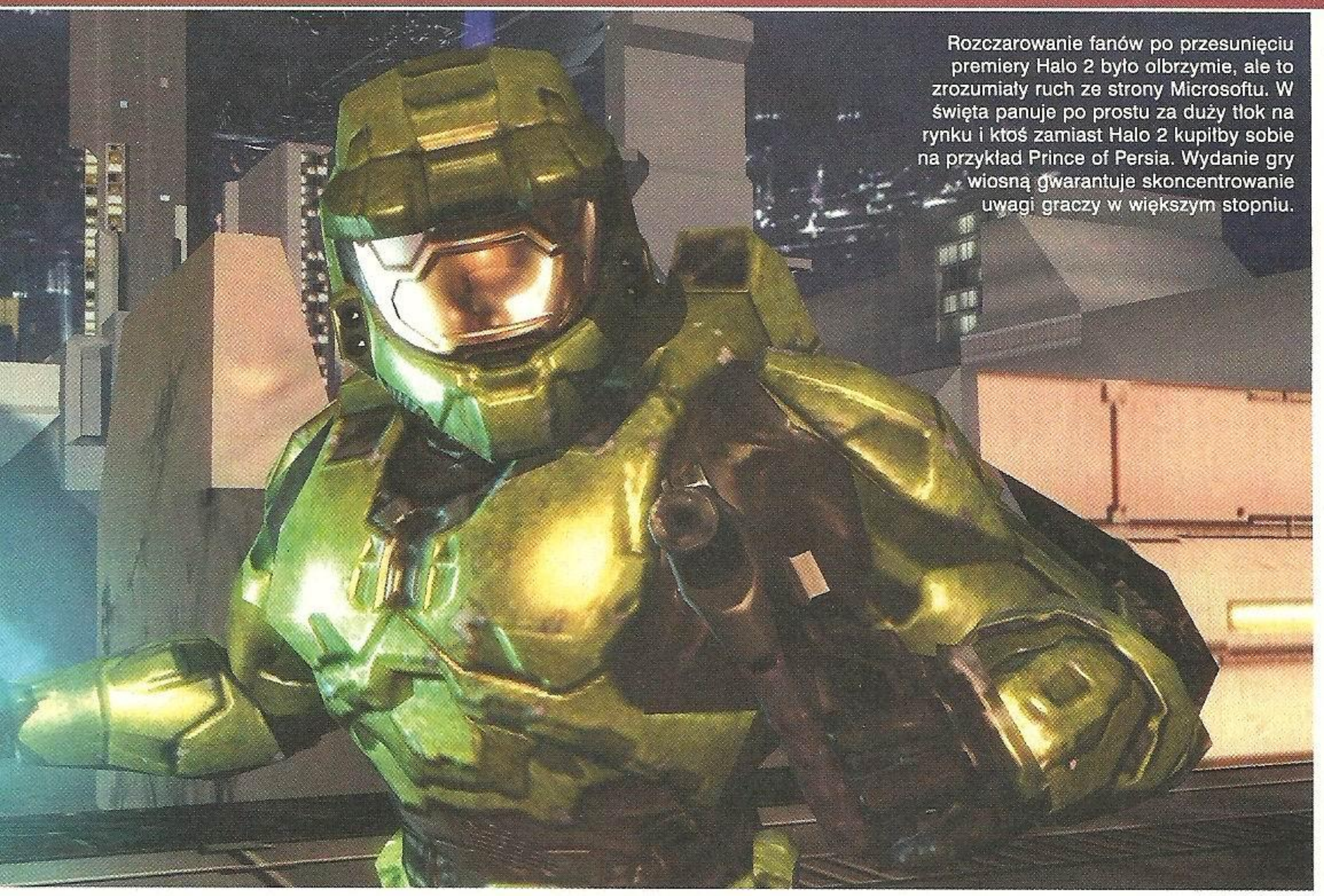
Baten Kaitos
Tu bat jest i to w tytule, który mam nadzieję ulegnie jednak zmianie przed wydaniem tej pozycji na rynek anglojęzyczny. Na przykład: Baten Kaitos: The Legend of Four Scrolls, hehe. W każdym razie jest to wykonany z epickim rozmachem erpeg, na który z pewnością czeka wielu graczy. W Japonii już się ukazał i zbiera bardzo, ale to bardzo przychylne opinie.

Geist
Przedstawiany bliżej w newsach shooter fpp, który pod względem założeń ma szansę nieco namieszać w gatunku. Sporo oryginalności nie oznacza jednak tego, że gracze docenią tę pozycję. A tak było w przypadku znakomitego na papierze i w czytniku Eternal Darkness, który okazał się komercyjną porażką. Mimo to jesteśmy dobrej myśli.

Sequel Wind Wakera
Jeśli pamiętacie opublikowany przy okazji recenzji Wind Wakera wywiad z reżyserem gry, Eijim Aonumą, to wiecie, że w tym roku pojawi się bezpośredni sequel. Podobnie, jak z Ocarina of Time i Majora's Mask na Nintendo 64. Nie ma wątpliwości, że nowa Zelda będzie śmigać na tym samym silniku, a jedyne, co ulegnie zmianie to questy oraz... właściwie cały system. Majora's Mask wprowadziła zabawę czasem, Wind Waker – manipulację wiatrem. Co tym razem zaserwuje nam kreatywny duet Miyamoto i Aonuma? Logicznym następstwem byłby wybór kolejnego żywiołu...

Donkey Konga
To gra muzyczna opracowywana dla Nintendo przez Namco, ze specjalnym bębenkiem podpinanym do konsoli. Namco wzoruje ją na swoim gigantycznycm hicie z japońskich salonów gier i PlayStation 2, zatytułowanym Taiko No Tatsujiin. Ukazało się bodaj pięć dodatkowych zestawów z utworami, jest bęben do PS2, a całość jest wręcz histerycznie przyjmowana w Japonii. Nie wątpimy, że to będzie coś naprawdę intrygującego i nowatorskiego. Zdecydowanie chcemy w to zagrać.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes
Remake Metala z PS one będzie na pewno świetny – tutaj nie da się niczego zepsuć. Z pewnością jest spora grupa osób, które



Rozczarowanie fanów po przesunięciu premiery Halo 2 było olbrzymie, ale to zrozumiały ruch ze strony Microsoftu. W święta panuje po prostu za duży tłok na rynku i ktoś zamiast Halo 2 kupiłby sobie na przykład Prince of Persia. Wydanie gry wiosną gwarantuje skoncentrowanie uwagi graczy w większym stopniu.

nie grały w jedną z najlepszych gier poprzednich generacji konsol, a które teraz odrzuca grafika pierwowzoru. Spodziewamy się także kilku dodatków, nowych ujęć kamery, bonusów.
Z przyjemnością zagramy w to jeszcze raz, Sam.

Metroid Prime 2
Na stronie Retro Studios pojawiły się informacje, że ekipa ma wolne miejsca do pracy przy Prime 2. Ta gra musi się ukazać w 2004 roku. Byłoby olbrzymim błędem, gdyby Nitnendo spóźniło się i nie dotrzymało obietnicy. Jedynka była mniamuśna.

Final Fantasy: Crystal Chronicles
Zdaje się, że dopiero w marcu położymy łapy na tej wariacji klasycznej serii Square. Mimo wprowadzenia walki w czasie rzeczywistym i zdeformowanych postaci jesteśmy ostro napaleni na tę grę; raporty z Japonii są bardzo pozytywne. Multiplayerowy aspekt to coś, co naszym zdaniem autorzy gier powinni rozwijać przez nadchodzący rok.

Animal Crossing
Ta mieszanka erpega z grą hodowlaną ma setki tysięcy wyznawców zarówno w Japonii, jak i Ameryce. Jest bardzo intrygująca, niezwykle oryginalna i doprawdy nie rozumiemy, dlaczego Nintendo tak długo zwleka z wydaniem europejskiej wersji. Jeśli nie zrobią tego w nadchodzącym roku, to już raczej z Krzyżowaniem Zwierząt możemy się pożegnać.

Wario Ware
To będzie nowy król gier imprezowych. Zostawi za sobą skostniałe nieco Mario Party i zaoferuje kilkaset mikrogier nawet dla czterech graczy jednocześnie. Jesli tylko ta pozycja okaże się równie miodna, jak jej odpowiednik na GBA, sprzeda się doskonale.

Oprócz wymienionych ciekawie zapowiadają się:
Harvest Moon: A Woderfull Life, Harvest Moon: A Woderfull Life for Girls, Starcraft: Ghost, Extreme Force, Psi-Ops, Phantasy Star Online 3, Zelda: The Four Swords, 007 Everything or Nothing, Pokemon Colosseum, Tales of Symfonia, Pikmin 2, Star Fox, Killer 7, Giftpia, Knights of the Temple, Mario Tennis, Pillage, Rogue Spear, Zelda: Tetra Trackers, Virtua Fighter Cyber Generation, Mage, Gotcha Force, Sonic Heroes.

Zapowiedziane w taki, czy inny sposób:
Nowy projekt autora Viewtiful Joe, Game Zero (projekt Martina Hollinsa, szefa zespołu Goldeneye), Pilotwings, Paper Mario, Mario 128 (ale po ostatnich wypowiedziach szefów „N" wygląda to nam na tytuł startowy sukcesora Cube), Animal Crossing 2, Super Monkey Ball 3, Unity, Enclave II, Knight 'N' Knight.

Xbox

Konsola Microsoftu dopiero się rozkręciła – autorzy gier poznali architekturę sprzętu i dopiero pokażą, co potrafi Xpudło. To jest oprócz gier multiplatformowych, których często nikomu nie chce się specjalnie optymalizować pod kątem każdej z maszyn. Na co czekamy najbardziej?

Halo 2
Proste. Master Chief musi powrócić i zarządzić... Po obejrzeniu całego pierwszego poziomu na E3 jesteśmy po prostu zachwyceni. Wygląda to przepięknie, a w połączeniu z dobrze znanymi mechanizmami i grywalnością sequel nie może się nie udać. W kwietniu lub maju będzie gorąco. Pięć milionów do końca roku?

Ninja Gaiden
Team Ninja robi proste, ale niesamowicie miodne i przepiękne pod względem technicznym pozycje. Tak było z Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball i tak samo będzie z Ninja Gaiden. Gra wygląda rewelacyjnie, jest maksymalnie grywalna i z pewnością da się ją ukończyć w kilka godzin. Ale będą to godziny nadzwyczaj bogate w doznania.

Sudeki
Mocny erpeg w klasycznym wydaniu opracowywany przez Anglików z Climax dla Microsoftu. Ma kilka ciekawych patentów, które mają przyciągnąć graczy. Microsoft jeszcze tak naprawdę nie rozpoczął promocji tego tytułu, tak więc termin wydania może być dość odległy, ale na bank w 2004 roku.

Fable
Ach, Fable... Gra satelity Lionhead jest wypatrywana z olbrzymim napięciem. Nie tylko ma fantastyczny design i tyle nowatorstwa, że zmiata wszystkie japońskie produkcje za jednym zamachem, ale wygląda przepięknie. Peter Molyneux powiedział niedawno: „Fable będzie najwspanialszym erpegiem wszech czasów." Jeśli Peter wie, co mówi, to zamkniemy się w domach tylko z konsolą...

Full Spectrum Warrior
Taktyczny symulator pola walki z rozkazami wydawanymi w czasie rzeczywistym i oparty na silniku, który wykorzystują prawdziwi amerykańscy żołnierze ćwicząc sytuacje kryzysowe. Ma mieć jedne z najbardziej zaawansowanych algorytmów Sztucznej Inteligencji, a wygląda po prostu zabójczo. Niecierpliwie czekamy na tę pozycję.

Doom 3
No wiecie... Wstępna data premiery – maj 2004. Oczywiście to id Software, więc będzie gotowe, kiedy będzie gotowe. Mamy nadzieję, że Carmackowi i jego ludziom uda się wydać grę na PC jakoś przed wrześniem, wtedy być może pukną konwersję na święta. Byłoby miodzio.

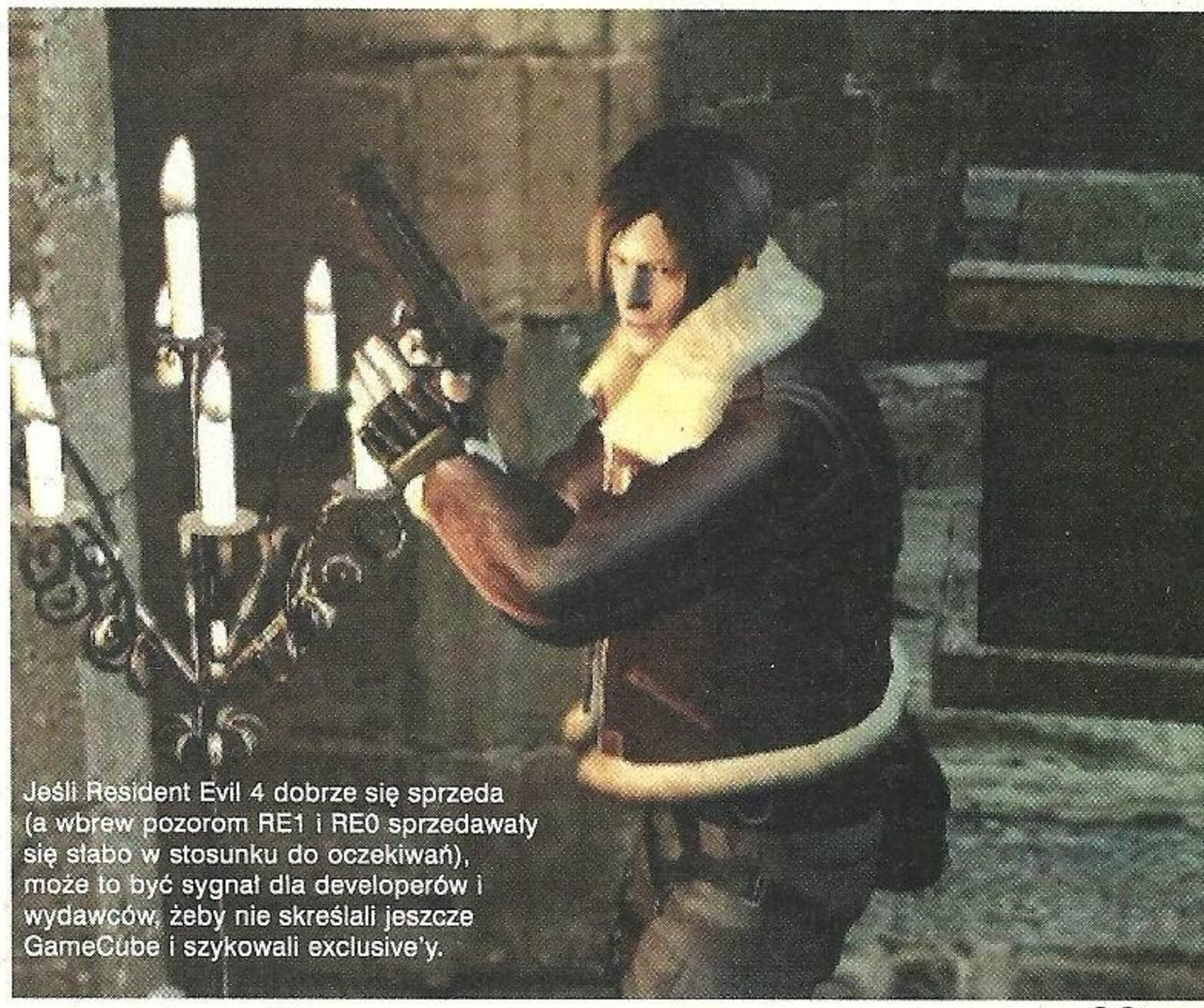
Half-Life 2
Podobnie ma się sprawa z tą pozycją. W kwietniu kiler ma się ukazać na PC, tak więc konwersja powinna pojawić się najpóźniej w pół roku po pierwowzorze. Wygląda na to, że Xbox dostanie trzy najgorętsze shootery fpp w 2004 roku.

Psychonauts
Tak, jesteśmy bardzo zainteresowani tą pozycją. Być może ma to coś wspólnego z osobą szefa projektu, Tima Shafera, który sporo lat temu dał nam na pecety i amigi przygodówki LucasArts pod tytułem Secret of Monkey Island... Pamiętacie Guybrusha? My nigdy go nie zapomnimy. Psychonauts to gra przygodowo-zręcznościowa, której głównym bohaterem jest obdarzony mocami psi Raz. Zobaczymy, co z tego wyjdzie. Byle nie Voodoo Vince.

Jade Empire
Bioware, autorzy Knights of the Old Republic szykują nowego erpega, którego akcja rozgrywa się w krainie przypominającej cesarskie Chiny. Gra wygląda absolutnie obłędnie i porażająco, a doświadczenie twórców nie pozwala nam nie wierzyć w nic innego, niż to, że będzie to megakiller. KOTOR nim przecież jest.

Oprócz wymienionych ciekawie zapowiadają się:
Otogi 2, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Rallisport Challenge 2, Ready 2 Rumble Boxing X, Phantom Dust, Outrun 2, La Femme Nikita, Virtua Cop 3, True Fantasy Live Online, The Movies, The Lost, The Last Ninja, Strident, Nightmare Creatures 3, Mortal Kombat 6, Lamborghini, Kingdom Under Fire: Crusaders, Hitman 3, Headhunter: Redemption, Dead or Alive 2 Online, Conker: Live and Uncut, Call of Cthulhu, Breed, BC, Dead to Rights 2, nowy Conflict Desert Storm, BloodRayne 2, Red Ninja, Tenchu, Fight Night 2004, Race Driver 2, Galleon, Thief III, Deus Ex II, Driv3r, The Suffering, Mafia, Sonic Heroes, Baldur's Gate Dark Alliance 2, Fallout: Brotherhood of Steel.

Zapowiedziane w taki, czy inny sposób:
KOTOR 2, Hellraiser, Dead or Alive 4, Black & White Next Generation, Banjo-Kazooie 3, Perfect Dark Zero, Enclave II, Dead or Alive: Code Cronus, Oddworld 4, Painkiller.



Jeśli Resident Evil 4 dobrze się sprzeda (a wbrew pozorom RE1 i RE0 sprzedawały się słabo w stosunku do oczekiwań), może to być sygnał dla developerów i wydawców, żeby nie skreślali jeszcze GameCube i szykowali exclusive'y.

Gran Turismo 4 „Prologue”

txt: Marcellus

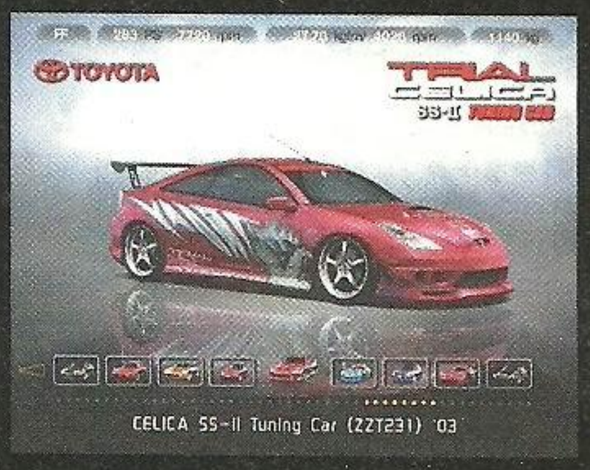
Jeżeli jakimś sposobem przeoczyliście poprzednią informację o GT 4 Prologue, to informuję, że jest to demo, wersja preview lub jak mówią niektórzy – trailer lub teaser tego, co zobaczymy w pełnej wersji. W Japonii Gran Turismo 4 powinno się ukazać zaraz na początku roku, a do Europy dotrze zapewne w wakacje lub po. No i oczywiście nie jest rozdawane za darmo – na GT4 Prologue trzeba wyłożyć równowartość mniej więcej 20 dolarów, czyli połowę kasy, którą przychodzi zapłacić za pełną grę.
Co Japończycy dostają za tą kwotę? Dużo jak na demo i wcale nie mniej niż w niektórych ukończonych pozycjach. Zresztą właśnie jak pełną grę traktują ją japońskie magazyny. Oceny Gran Turismo 4 Prologue zbiera bardzo dobre: magazyn Dorimaga przyznał 10, 9, 9, 8, a w Famitsu dostało znaczek Gold i oceny 8, 8, 8, 8. Znaczące jest również to, że Prolog do GT4 uzyskuje wyższe oceny niż pełna przecież gra, jaką jest R: Racing Evolution od Namco. Dziwne rzeczy się dzieją – żeby swego rodzaju zapowiedź oceniać tak wysoko?

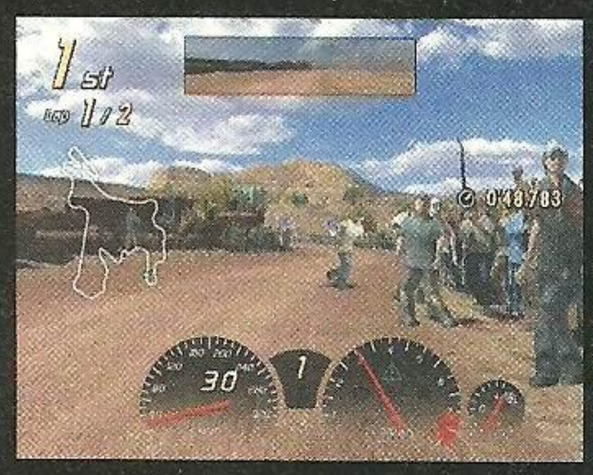
Prolog

Powstrzymam się od oceny Gran Turismo 4 Prologue ponieważ gra/demo najprawdopodobniej nie ukaże się poza Japonią. Ale gdybym to zrobił... Ocena byłaby całkiem wysoka, choć na pewno nie aż tak, jak w Dorimaga. Niejasne jest na razie także to, czy w wersji GT4 na rynek amerykański i europejski znajdzie się Prolog jako część gry, czy też zostaniemy go w ogóle pozbawieni. A w sumie trochę szkoda by było.
Najważniejszy jest w tym wszystkim oczywiście fakt, że Gran Turismo 4 Prologue rzeczywiście daje przedsmak tego, co nas czeka za kilka miesięcy, przy okazji premiery ukończonej już gry. I bez wątpienia jest na co czekać, bo tych kilka godzin potrzebnych na ukończenie tak zwanego School Mode oraz możliwość jeżdżenia na kilku wybranych torach daje mnóstwo zabawy. No i daje też szansę na wyciągnięcie kilku wniosków, które nie zawsze są takie znowu bardzo pochlebne dla najnowszego dzieła Polyphony. Choć muszę od razu dodać, że będą to raczej uwagi „czepialskie”. Wysuwane z punktu widzenia fana, który chciałby, żeby jedna z jego ulubionych gier była perfekcyjna pod każdym względem. A nie jest. Choć niewiele jej do tego brakuje.

Czas do szkoły

Podstawą zabawy w Gran Turismo 4 Prologue jest tak zwany School Mode. Wszyscy znacie licencje z poprzednich części Gran Turismo, prawda? To jest właśnie coś w tym stylu. Kazunori Yamauchi w swoim „liście” do fanów Gran Turismo zapowiadał, że School Mode ma zupełnie świeżych graczy i tym samym potencjalnych fanów GT wprowadzić w tajniki zabawy. I to zadanie School Mode spełnia perfekcyjnie. Po pierwsze zadania są dość zróżnicowane, a na dokładkę poziom trudności jest na początku niski. Po drugie zaś w większość przypadków do zdobycia brązowego medalu wystarczy przejechać wyznaczony odcinek – nawet jadąc pięć kilometrów na godzinę. Czyli w zgodzie z zasadą „wszyscy jesteśmy zwycięzcami”. Jednak im dalej, tym trudniej, a w pewnym momencie robi się nawet bardzo trudno i zasady olimpiady specjalnej zostają zarzucone. Właśnie tam zaczyna się zabawa dla wyjadaczy.
School Mode podzielono na pięć klas, które są oznaczone różnymi kolorami. Pierwsza klasa to kolor zielony, druga – żółty, trzecia niebieski i czwarta czerwony. Piąta klasa (purpurowa) ukazuje się dopiero po ukończenie pierwszych czterech. Oczywiście każda następna wymaga coraz wyższych umiejętności, a ostatnia potrafi zmusić do wysiłku nawet najtwardszych granturismowych wyjadaczy. W sumie zadań jest trzydzieści osiem, a za zaliczenie każdego z nich dostajemy samochód dostępny potem w trybie Arcade (o którym dalej). Samochody są bardzo, ale to bardzo różne – od pojazdów dla niedzielnych kierowców, w których przejazd trasy wlecze się niemiłosiernie, aż po „wsysarki” rozpędzające się do 200 km/h w czasie poniżej dziesięciu sekund, jak na przykład BMW McLaren F1 GTR.
Podobnie zróżnicowane są zadania i muszę przyznać, że niektóre mnie zadziwiły, inne rozbawiły, a część nie wzbudziła żadnych większych emocji. Większość z nich jest dość standardowa – kilka zakrętów, mało czasu i konieczność przejechania trasy perfekcyjnie. Oczywiście jest też sporo dłuższych, trudniejszych i ciekawszych. Do nich należy jazda Toyotą Prius o napędzie hybrydowym spalinowo-elektrycznym. Zadanie polega bowiem na przejechaniu trasy wyłącznie na silniku elektrycznym (można zużyć maksymalnie 10 centymetrów sześciennych paliwa, co starcza na dosłownie kilka sekund jazdy). Cały zaś wic polega na tym, że silnik spalinowy włącza się automatycznie, gdy zbyt mocno dociśniemy pedał gazu.
Inne ciekawostki to nauka startu samochodem z dużym momentem obrotowym i napędem na tylne koła. Przykładem służy Dodge Viper i naprawdę sztuką jest ruszenie tym samochodem bez palenia gumy na starcie. Jeszcze inne to zabawa w plac manewrowy – ciasno poustawiane pachołki i konieczność przejechania trudnej trasy, w pewnym momencie trzeba nawet jechać tyłem! Po powyższej zabawie nadchodzi „przerwa na kawę”, czyli zadania rozluźniające. I tu Polyphony niespecjalnie się popisało – jest to rozjeżdżanie poustawianych na placu pachołków. Ani to ciekawe, ani intrygujące – jedyny plus, że wpada następny samochód do kolekcji.
W najtrudniejszej z kategorii jest kilka dość frustrujących wyścigów na dochodzenie – przeciwnik ma spory zapas, a my musimy go dojść w wyznaczonym czasie i wyprzedzić. Oczywiście w zgodzie ze starą zasadą licencji w Gran Turismo nie wolno wyjechać poza trasę, ale tym razem doszło jeszcze jedno utrudnienie - nie można przeciwnika także stuknąć (choć lekkie otarcie konsola potrafi wybaczyć).





School Mode to dobrze pomyślany tryb zabawy. Wprowadza gracza w świat GT od podstaw (w pierwszym teście samochód nie rozpędza się powyżej pięćdziesięciu kilometrów na godzinę, a utrzymać go na trasie potrafiłoby nawet dziecko). Ale im dalej, tym trudniej. Jednak nigdy za trudno, co powoduje, że gracz chętnie podejmuje kolejne próby. No i konsola nagradza nasze poczynania, choć moim zdaniem w sposób trochę niewspółmierny do wysiłków. Za zaliczenie na złoto nie dostajemy lepszego samochodu niż ten, który dostaniemy za medal brązowy. Po około sześciu godzinach zabawy kończy się tryb School Mode i czas zająć się trybem Arcade.

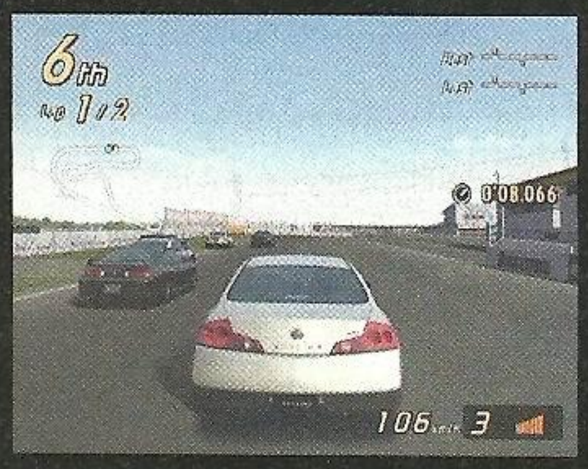
Pora na wyścig

W Gran Turismo 4 Prologue dostępnych jest pięć tras: dwa klasyczne tory wyścigowe, trasa miejska i dwie trasy rajdowe (jedna o nawierzchni luźnej - ziemnej, a druga twardej - asfaltowo-brukowej).

Największe zmiany dosięgły właśnie tras

Wszystko na sprzedaż

Sony Computer Entertainment spodziewa się, że Gran Turismo 4 Prologue sprzeda się w minimum 300 000 egzemplarzy, a w przypadku Gran Turismo 4 liczą na przynajmniej dziesięciokrotnie większą sprzedaż w samej tylko Japonii. Najnowsze wieści z japońskiego rynku donoszą, że pierwszego dnia na rynku rozeszło się prawie 80 000 egzemplarzy GT 4 Prologue. Co jest dobrym wynikiem - R: Racing Evolution na PS2 sprzedało się w zaledwie około 40 000 egzemplarzy, a Project Gotham Racing 2 na Xboxa, aż wstyd napisać - tylko w ośmiu tysiącach. Wydaje się, że Sony bez większych problemów osiągnie zakładane 300 tysięcy sprzedanych kopii.



rajdowych. I mają one swe plusy i minusy. W porównaniu do Gran Turismo 3 są dłuższe, ale za to węższe i pozwalają na jazdę tylko jednym samochodem; tak, jak we wszystkich grach rajdowych. Przypomnę, że w Gran Turismo 3 można się było na nich ścigać z jednym przeciwnikiem. Te trasy to Grand Canyon i Citta di Aria. Obok trasy miejskiej poprowadzonej ulicami Nowego Yorku to właśnie rajdy są wyznacznikami postępu graficznego serii... Oraz przyczynkiem do zastanawiania się, co dalej z Gran Turismo? Lub przynajmniej do rozmyślań o tym, co chciałbym zobaczyć w kolejnej części największego i dla wielu najlepszego racera wszechczasów. A chciałbym zobaczyć przede wszystkim zmienną pogodę na trasach i nie tak, że jedna jest tylko deszczowa, a inna wyłącznie słoneczna. Przydałyby się również pory dnia. No i jeżeli miałbym się czegoś czepiać to ciasnoty tras rajdowych, a w szczególności Grand Canyon – korytko jest naprawdę wąskie, a w niektórych miejscach można zauważyć magiczne „gęste powietrze", które uniemożliwia wyjechanie z trasy i odbija jak gumowa banda. Aż chciało mi się krzyknąć – Przestrzeni! Przestrzeni!

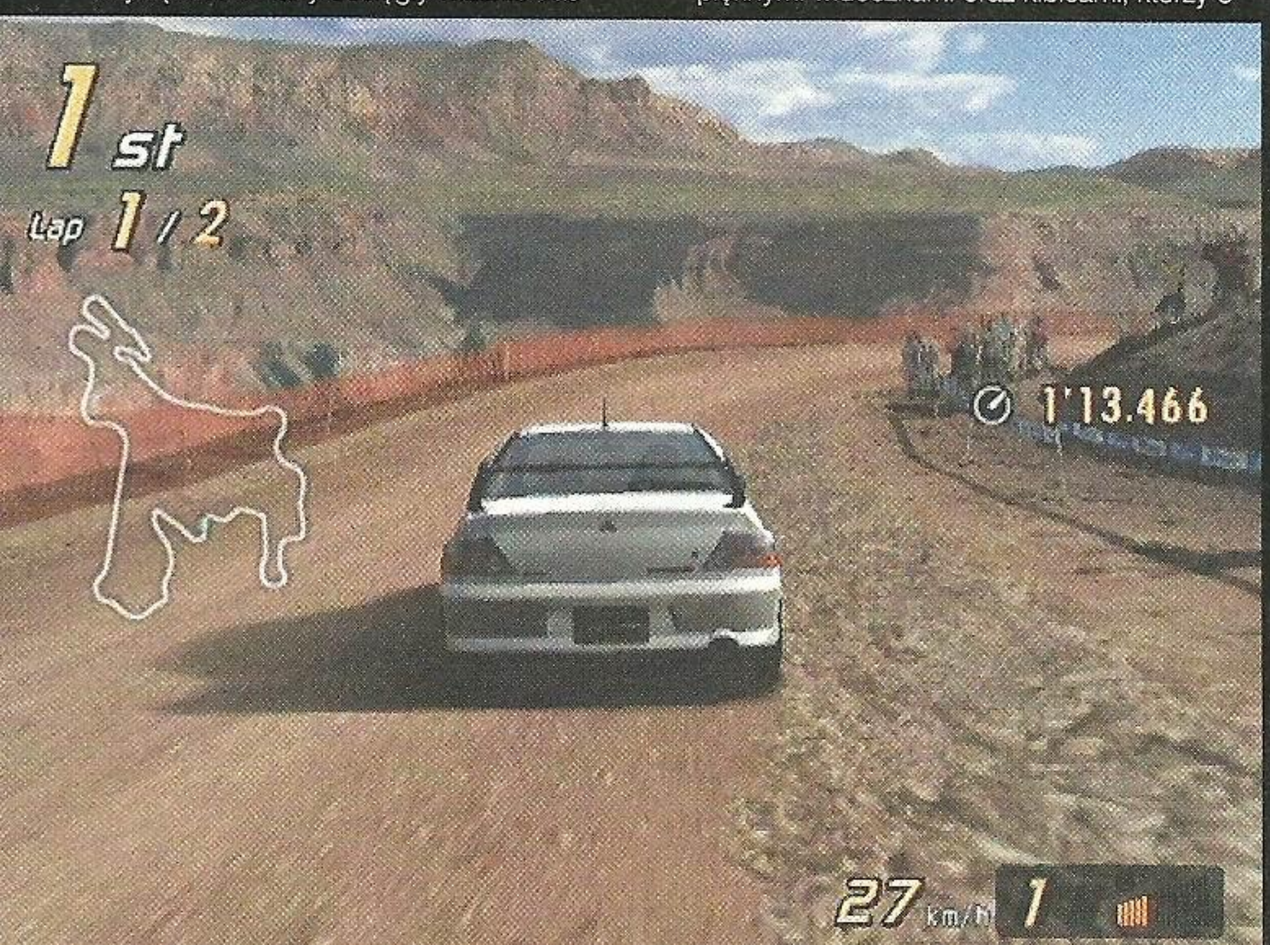
Jeżeli Polyphony zdecydowało się na umieszczenie trasy rajdowej, to naprawdę powinna być ona chociaż trochę szersza. Przynajmniej na tyle, żeby samochód mógł na kilka metrów wylecieć z trasy. A przecież dałoby się to zrobić bez większych problemów – pokazują to inne rajdy, nawet w GT3 trasy rajdowe były na tyle szerokie, że droga z Grand Canyon zmieściłaby się łącznie z poboczem. I o ile trasa Citta di Aria również jest bardzo wąska, to tam przynajmniej otaczają ją solidne mury stojących przy drodze budynków, więc problemu niewidzialnej bariery po prostu nie ma. Grand Canyon stara się rekompensować ciasnotę pięknymi widoczkami oraz kibicami, którzy o dziwo wyglądają całkiem ładnie, a niektórzy popisują się nawet odwagą – wybiegają tuż przed pędzący samochód i robią zdjęcia. Żadnego nie udało mi się przejechać, choć kilka razy byłem blisko.

Jeżeli miałbym wybrać najładniejszą trasę z GT 4 Prologue, to byłaby to właśnie Citta di Aria. „Miasto w powietrzu" wygląda naprawdę ślicznie; klimatyczna średniowieczna architektura i pędzące wąskimi zaułkami potężne fury. No i sporo naprawdę ładnych widoczków. Trasa New York też jest ładna, ale graficy momentami przegięli nieco ze szczegółowością otoczenia. W pędzie kolory rozmywają się i zamazują trochę widoczność. Ale przyznaję – wygląda to bardzo efektownie. Trasa przecina między innymi słynne Times Square (tam nowojorczycy oczekują przyjścia Nowego Roku), gdzie w oczach aż się mieni od kolorowych szyldów, wielkich telebimów i reklam. Wszystko wygląda przepięknie, ale można się dopatrzyć dorysowywania budynków w oddali, co w GT3 było nie lada ewenementem. Najwyraźniej Polyphony wykorzystało już całą moc PlayStation 2 i na lepszą grafikę przyjdzie nam jeszcze poczekać. Nie żebym narzekał - GT4 Prologue jest bez wątpienia najładniejszym racerem na PlayStation 2, a i na pozostałych konsolach byłby zapewne liderem. Jeżeli GT4 będzie choć trochę ładniejsze, to szczękę zostawię na podłodze.

Dema za pieniądze?

Prolog Gran Turismo 4 stwarza naszym zdaniem pewien niebezpieczny precedens. Otóż po raz pierwszy w historii rynku konsolowego demo jakiegoś tytułu (fakt, że rozbudowane) jest przez developera i dystrybutora wypuszczane do normalnej sprzedaży. Niby taniej, bo w końcu co to jest dla Japończyka równowartość około 20 dolarów? No, ale najwyraźniej Sony i Polyphony mają jakąś dziurę w budżecie i próbują sfinansować sobie dalszy development gry lub też zwiększyć zyski – około 20 dolarów za GT4 Prologue i około 40 za pełną wersję daje przecież aż 60 dolarów. A Gran Turismo jest dla wielu fanów religią i z pewnością zechcą mieć Prolog, żeby skrócić sobie czas oczekiwania na pełną wersję. Na tym zresztą nie koniec – wyszły pady GT4 Prologue (białe) oraz memorki GT4 Prologue (również białe), no i oczywiście nowa kierownica Logitecha (Logicool w Japonii). Więc na samym Prologu zakupy zapewne się nie skończą. Aha, biorąc pod uwagę rozmiary Prologu w porównaniu do zapowiedzianej wielkości pełnej wersji, powinien on kosztować równowartość mniej więcej czterech dolarów.

Fakt, że Sony nie planuje na razie wydania GT4 Prologue na rynku amerykańskim i europejskim może być spowodowane dwoma rzeczami. Po pierwsze: Japończycy znani są z tego, że łykną wszystko, co związane jest z jakąś kultową grą. Zresztą i bez tego potrafią wiele przełknąć. Drugim powodem są zapewne koszty, jakie poniósłby developer i dystrybutor przygotowując wersje na rynek amerykański. Oraz to, że taki numer poza Krajem Kwitnącej Wiśni raczej nie przeszedłby. Ale kto wie, może już niedługo ktoś na Europę i Stany wypuści demo/betę kolejnej części wielkiej serii i będzie żądał za to kasę. To by się nam nie spodobało.



Zmieniam pracę

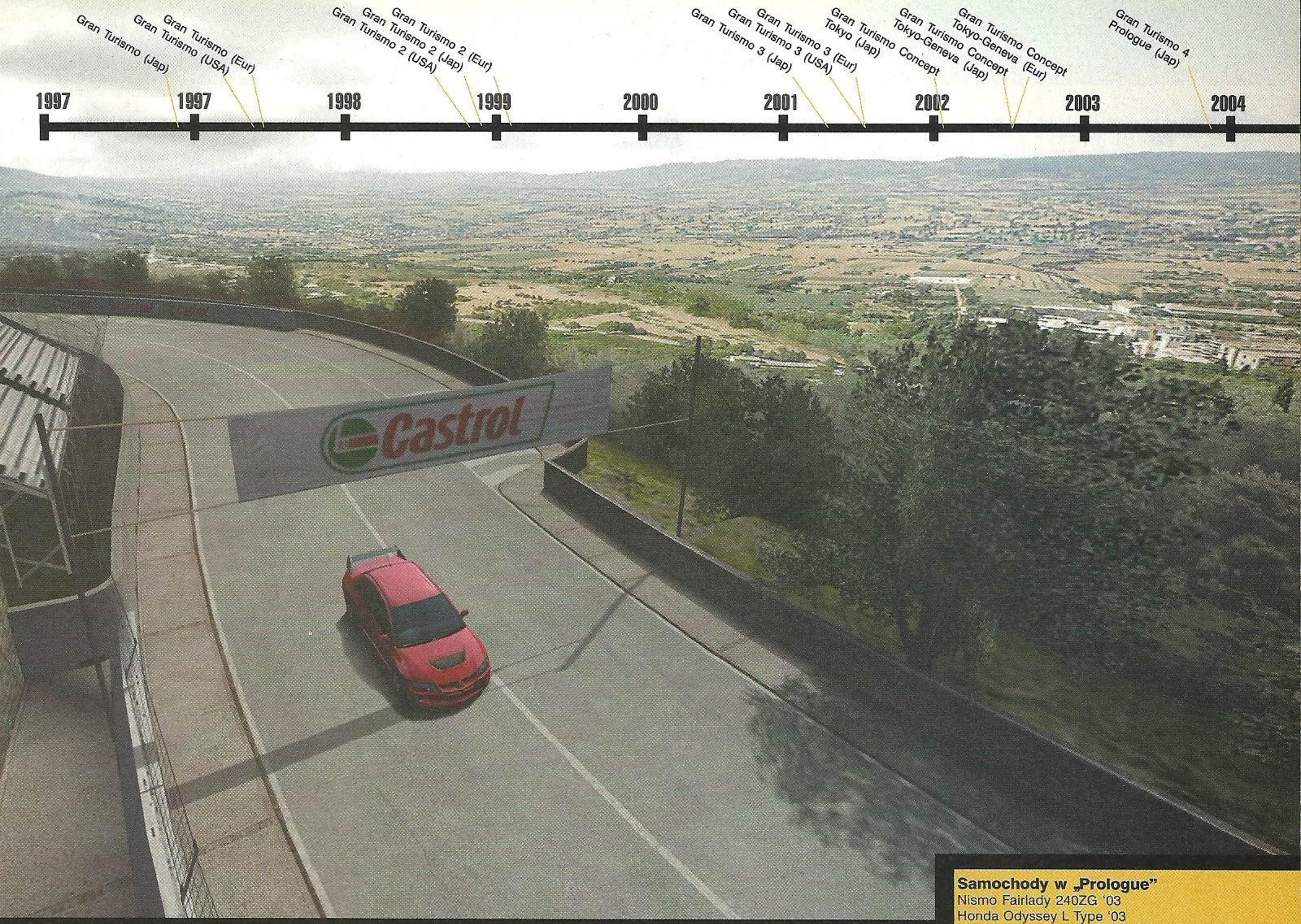
Nagrodą za ukończenie czwartej klasy School Mode jest teledysk pokazujący proces tworzenia Gran Tursimo 4. Ale nie jakieś tam nudne kombinowanie nad kodem gry, ale samą zabawę, czyli jazdę tymi wszystkimi samochodami po różnych torach wyścigowych. Mierzenie ich przyspieszenia, prędkości maksymalnej i obserwowanie zachowań na trasie w różnych warunkach atmosferycznych. Mój brat zakochał się w tym filmiku, a raczej w tym, co pokazuje. No i o innej pracy już nie marzy. Ja zresztą też bym taką robotą nie pogardził – jeżdżenie po całym świecie i możliwość przejechania się naprawdę niezwykłymi samochodami i pojazdami, które na miano samochodu ledwo zasługują (jak choćby Motor Triathlon Sports Car, który wygląda jak bobslej na kółkach). Po obejrzeniu tego klipu nabrałem też podejrzeń co do tego, jakie samochody szykują dla nas programiści. Widziałem na przykład amerykańskie krążowniki szos z lat pięćdziesiątych, a także samochody z lat 20. i 30. Nie wiem czy będą dostępne, ale wyścig oldtimerów to byłaby fajna sprawa. Szczególnie dobrze prezentowałyby się na trasie Citta di Aria, poprowadzonej wąskimi, brukowanymi uliczkami małego włoskiego miasteczka.

Dwie pozostałe trasy - Tsukuba Circuit i Fuji Speedway to klasyczne tory wyścigowe. Szerokie i szybkie, ale nie za bardzo pokręcone, choć kilka trudnych zakrętów na każdym się znajdzie. Na nich można rozbujać do maksymalnej prędkości najmocniejsze maszyny – szczególnie dobrze nadaje się do tego prosta startowa na torze Fuji, choć zakręt na jej końcu jest dość niebezpieczny.
Troszkę zawiodłem się poziomem trudności w trybie Arcade. Tu informacja dla fanów, którzy zechcą sobie zaimportować GT 4 Prologue z Japonii bądź Hong Kongu (nasza wersja) – aby ścigać się w trybie Arcade, trzeba w opcjach włączyć przeciwników. Na ekranie oznaczonym kaskiem wystarczy trzecią opcję od góry przestawić z OFF na ON. Poniżej znajdują się trzy poziomy trudności, a jeszcze niżej zatwierdzanie wyboru. Konsola automatycznie przerzuca kursor na napis oznaczający potwierdzenie dokonanego wyboru. Gdy to odkryłem, od razu ustawiłem poziom trudności na Pro i włączyłem przeciwników. Ale nie okazali się oni zbyt wymagający i gdyby nie nowe zasady, które wprowadziło Polyphony do GT4 Prologue bez większego trudu wygrałbym każdy wyścig.
Nowe zasady to kara za zderzenia z przeciwnikami i bandami. Wygląda to tak: jeżeli przy sporej prędkości (około 60 km/h) walniemy w jakąś przeszkodę to konsola karze nas dziesięciosekundowym odcięciem obrotów silnika, przez co samochód nie chce jechać szybciej niż 50 km/h. Jest to ciekawe

rozwiązanie, bo eliminuje słynne odbitki od band i przeciwników na zakrętach, a także zmusza do realistycznej jazdy, bez szarżowania i rozbijania się po trasie. Z drugiej jednak strony potrafi być bardzo upierdliwe - wystarczy, że przy naprawdę dużej prędkości muśniemy delikatnie bandę i już mamy odcięte obroty. Jeszcze gorzej bywa, gdy jedziemy na czele stawki i pod koniec kary dogonią nas przeciwnicy. Nie za bardzo starają się ominąć nasz samochód, raczej walą w niego bez namysłu. I o ile przed nami jest prosta, to wszystko spoko – dostajemy tylko przyspieszenia. Ale raz zdarzyło mi się to przed zakrętem. Czas kary właśnie się skończył, gdy z tyłu nadjechał przeciwnik z naprawdę dużą prędkością. Przydzwonił w tył mojej fury, co spowodowało nagły wzrost prędkości do prawie 200 km/h i sprawa skończyła się na bandzie, gdzie czekała mnie kolejna dziesięciosekundowa kara. A stawka w tym czasie odjechała... Sniff. Czasami zdarza się to również, gdy zwalniamy przed zakrętem i nadjeżdżający z tyłu samochód wpycha nas na bandę. Raz zdarzył mi się łańcuszek trzech kar z rzędu – najpierw mój błąd, a potem dwa uderzenia zainkasowane od przeciwników i zakończone na bandzie. No właśnie – dlaczego niby nie ma kar dla kierowców sterowanych przez sztuczną inteligencję gry? Nie raz i nie dwa z dużą prędkością nasuwali w mój samochód, albo lądowali na bandach i natychmiast mogli ruszyć dalej i rozpędzić się do pełnej prędkości. Deczko to niesprawiedliwe i mam do Polyphony prośbę – albo dajcie w ukończonym Gran Turismo 4 możliwość wyłączenia nowych zasad, albo niech przeciwnicy również im podlegają.

Wymagania

O tak, są spore. Polyphony przyzwyczaiło nas do najwyższej jakości produktów ze swojej serii. Wizualnie nigdy nie zeszli poniżej pewnego poziomu. Ale tym razem poprzeczkę zawiesili sobie niezbyt wysoko. Owszem, GT 4 Prologue jest ładniejsze niż GT3 i to sporo. Mniej jest migoczących krawędzi, szczególnie przy prezentacjach samochodów, a i otocznie jakieś takie bogatsze. Modele samochodów są jeszcze bardziej szczegółowe i bliskie perfekcji. Widać każdy, najmniejszy detal. Jakość tekstur nie budzi żadnych zastrzeżeń, podobnie jak ilość obiektów w najbliższym otoczeniu trasy. No i płynność jest rewelacyjna – sześćdziesiąt klatek na sekundę i naprawdę czuć moc maszyn i przyspieszenie. Szczególnie przy mocniejszych brykach.
Ale intro do Prologu (rewelacyjne!) rozbudza emocje i pragnienia o wiele bardziej. Nie, nie jest, jak twierdzą niektórzy, liczone w czasie rzeczywistym – to podrenderowane (mocno) replaye z GT 4 Prologue. I choć podejrzewam (i mam nadzieję), że ostateczna wersja Gran Turismo 4 będzie ładniejsza niż Prologue, to Polyphony musi zacząć myśleć o przyszłości Gran Turismo i stworzeniu nie tyle ładniejszej grafiki, co bardziej realistycznego otoczenia. A co za tym idzie nowego silnika do Gran Turismo.
Najwyższy czas skończyć z kilkoma ograniczeniami. Nie od parady byłoby wprowadzenie dynamicznie zmieniającej się pogody i pór dnia, czy wgniatających się fur. Choćby tak jak w Project Gotham Racing 2, kosmetycznie. Przecież tam też aż roi się od licencjonowanych samochodów, a gracz może sobie obtłuc nawet Ferrari za 200 000 „dołków". Czyli można - trzeba tylko się dogadać . Przydałyby się też szersze i pozbawione niewidzialnych ścian trasy rajdowe. Wymienione elementy mogłyby uczynić z Gran Turismo grę doskonałą pod każdym względem. A tak będzie pewnie „tylko" doskonałe, hehe.
I jeszcze słowo o kilku szczegółach - w GT 4 Prologue dostępne są trzy ujęcia kamery i żadnego nie mogę uznać za doskonałe. Standardowe ujęcie zza samochodu pokazuje nam głównie tylne światła, trasę zasłania bryła



pojazdu. Druga kamera jest umieszczona wysoko nad tyłem bryki i pokazuje nam ją z góry pod kątem. Trasę widać lepiej i bardziej widoczne są też krzywizny zakrętów, ale sprawdza się ona głównie w licencjach, gdy trzeba się trzymać wyznaczonego toru jazdy. Z kolei ujęcie tuż znad drogi (standardowo, daje największe uczucie prędkości) każe nauczyć się trasy na pamięć, bo zakręty nie są zbyt dobrze widoczne. Ale i tak moim zdaniem jest najlepsze. Przydałaby się dodatkowo kamera umieszczona za pojazdem, ale trochę wyżej niż pierwsza, a niżej niż druga. Tak, żeby było widać trasę przed samochodem.

Kolejnym szczegółem, który powinien ulec poprawie jest lusterko wsteczne w ujęciu znad drogi. Widać w nim zazwyczaj tylko trasę i samochody, otoczenie jest zupełnie pominięte i np. na trasie w Nowym Yorku widać tylko szare, rozmazane smugi. I jeszcze jedno - podobno Gran Turismo 4 będzie obsługiwało progressive scan (aż się boję to zobaczyć), a już teraz w Prologu jest dostępny tryb wyświetlania obrazu 16:9.

Dźwięk to inna bajka - silniki jak zwykle brzmią rewelacyjnie, niemal każdy ma swoje charakterystyczne cechy, jak świst sprężarki (inny w Toyocie Corolla, a inny np. w Subaru Impreza), czy odgłos towarzyszący zmianie biegów. Z kolei Toyota Prius zasuwająca na silniku elektrycznym brzmi jak odkurzacz. Podkłady muzyczne nie zapadają specjalnie w pamięć, ale mam nadzieję, że w GT 4 znajdzie się sporo dobrych kawałków, bo Project Gotham 2 pod tym względem mocno mnie rozpieścił. Odgłosy zderzeń w ogóle się nie zmieniły. Nadal są trochę głuche i nie uwzględniają za bardzo tego, z czym się zderzamy. Wydaje się również, że w GT 4 nie będzie obsługi dźwięku przestrzennego (w Prologu nie ma), ale to nie jest jeszcze przesądzone.

No to wio!

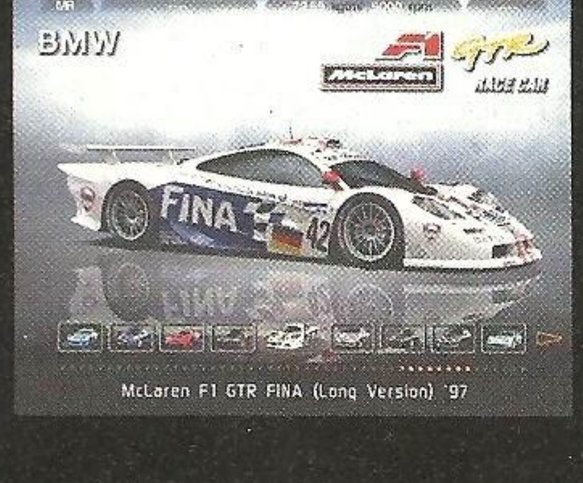
Jeździ się niesamowicie przyjemnie i realistycznie. Jest chyba nawet lepiej niż poprzednio, choć ciężko to jednoznacznie stwierdzić. W każdym razie samochody są ciężkie, masywne, a jednocześnie czuć je doskonale. Oczywiście na razie mogłem sprawdzić to tylko w trybach School Mode i Aracade, gdzie nie da się grzebać w ustawieniach i ewentualnie poprawić zachowania pojazdu na trasie. Ale jeżeli w Aracde jest spoko, to symulacja może być tylko lepsza.

Sterowanie jest jak zawsze doskonałe, to niedościgniony wzór do naśladowania dla innych twórców. Na Dual Shocku analogowe przyciski sprawują się bardzo dobrze, a każdy ruch gałką ma swoje następstwa. Nawet początkujący gracz powinien szybko załapać niuanse sterowania, a po przejściu całego School Mode stanie się już całkiem doświadczonym kierowcą. Z kolei jazda przy pomocy kierownicy Driving Force z Force Feedbackiem (niestety GT Pro jeszcze nie udało nam się dorwać) to prawdziwe wyzwanie. Potężniejsze fury potrafią strasznie się wyrywać i trzeba mocno pracować, aby

utrzymać je na trasie. Łatwiej też jest o błąd. A po kilku godzinach zabawy z kierownicą ciężko jest wrócić do pada. Wrażenie są po prostu mniejsze, a i prędkości nie czuć tak bardzo - kto nie spróbował opóźnionego hamowania z prędkości 300 km/h tuż przed ostrym zakrętem, ten nie zrozumie, o czym mówię. Zresztą nawet jazda po prostej z taką szybkością z łapkami na kierownicy jest emocjonująca. Bardzo ciekawy jestem jak to będzie na GT Pro. Jeżeli lepiej, to nie mam pytań.

GT 4 Prologue wart jest wypróbowania. Wprawdzie import z Japonii kosztował będzie pewnie niemało, ale widziałem gorsze gry niż to demo sprzedawane w pełnej cenie. Jego wartość obniża jednak znacznie brak trybu multiplayer i trochę szczupła liczba tras. W końcu o tych pięciu wiadomo było już od kilku dobrych miesięcy. Szkoda, że Polyphony nie dorzuciło żadnej nowej. Ale blisko sześćdziesiąt samochodów to naprawdę coś (lista obok) – niektóre gry potrafią się przecież szczycić dwudziestoma brykami. Trochę brakuje samochodów spoza Japonii. Muszę też przyznać, że z perspektywy Prologu GT4 zapowiada się naprawdę świetnie i jeżeli tras będzie więcej niż ostatnio, a przede wszystkim nie będą powtórką z rozrywki, to te 500 zapowiadanych samochodów sprawi, że znajdę się w siódmym niebie.

Marcellus



Samochody w „Prologue"

Nismo Fairlady 240ZG '03
Honda Odyssey L Type '03
Nissan Silvia K's Aero (S14) '96
Nissan Skyline Coupe 350GT (V35) '03
Honda Integra Type R 98 spec '98
Subaru Legacy Touring Wagon 2.0GT SpecB '03
Toyota MR2 GT-S (SW20) '98
Nissan Skyline GT-R V-spec II Nür(R34) '02
Mitsubishi Lancer Evolution VIII GSR '03
Subaru Impreza Sedan WRX STi Version VI (GC) '99
Mitsubishi Lancer Evolution IV Rally Car '97
Toyota Celica GT-Four Rally Car '95
Mazda Demio Sport '03
Honda Fit W '01
Nissan March 12c 5door (K12) '03
Toyota ist 1.5S 2WD '02
Mazda Eunos Roadster 1.6 (NA) '89
Suzuki Alto Works Sport Limited '97
Toyota bB Z 1.5 X Version 2WD '00
Mitsubishi Colt 1.5 sport X Version '02
Daihatsu Copen Active Top '02
Subaru Legacy B4 2.0GT SpecB '03
Daihatsu Mira TR-XX Avanzato R '97
Mercedes-Benz SL55 AMG '02
Volkswagen Lupo GTI Cup Car '03
Honda Takata Dome NSX (JGTC#18) '03
Subaru Legacy B4 3.0R '03
Honda Spoon Civic Type R (EK) '99
Nissan Fairlady Z Z-tune (Z33) '03
Subaru Legacy Touring Wagon 3.0R '03
Ford Focus Rally Car '99
Honda Beat '91
Lotus Elise Sports 190 '00
Honda Spoon Fit Race Car '03
Honda Civic Type R (EK) '98
Subaru Impreza WRX STi (GD Type-II) '02
Dodge Viper GTS '98
Mazda RX-7 Spirit R Type A (FD) '02
Subaru Impreza Rally Car (GC) '99
Honda NSX Type S Zero '97
Mitsubishi Lancer Evolution V GSR '98
Nissan Skyline GT-R V Spec II (R32) '94
Mazda RX-8 Type S '03
Nissan Fairlady Z Roadster '03
Suzuki Cappuccino '92
Toyota Celica SS-II Tuning Car (ZZT231) '03
Honda Spoon S2000 Race Car '00
Toyota Vitz 1.5RS '00
Nissan Xanavi Nismo GT-R (JGTC#23) '03
Subaru Cusco Advan Impreza (JGTC#77) '03
BMW McLaren F1 GTR FINA (Long Version) '97
Toyota Prius G Touring Selection '03
Honda S2000 '03
Mitsubishi Lancer Evolution VIII MR '03
Toyota Woodone Tom's Supra (JGTC#36) '03
Ford GT '02
Subaru Impreza Rally Car (GD Type-II) '03
Lanca Delta HF Integrale Rally Car '92

CounterStrike

O popularności pewnych serii absolutnie się nie dyskutuje. Jednym z takich fenomenów jest Counter Strike, który uważany jest za najpopularniejszą grę sieciową na PC.

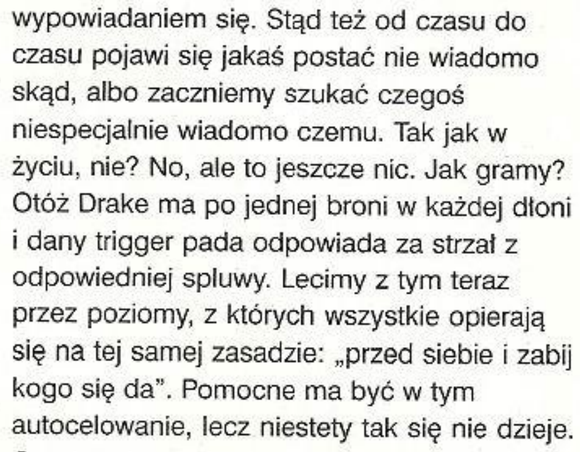
Teraz counter uderza na Xboxa, a tym samym zyskujemy kolejną grę, w której wcielasz się w terrorystów albo grupę specjalną i na ograniczonym terenie, wraz z kumplami z drużyny musicie wykonać zadanie (zależne od tego, po której stronie jesteście).
W wersji Xboxowej zadania skupiają się wokół zabezpieczania/podkładania bomb i ogólnie pojętych kwestii zakładników (zabezpieczania, odbijania, itp). Dobra zabawka dla kilku osób. Cóż ma do zaoferowania? Jeśli opierać się na tak zwanej metryczce, jest tego doprawdy sporo. Przede wszystkim obsługa Live i wszystko, co się z tym wiąże – możliwość dociągania z sieci dodatków oraz porozumiewania się podczas gry przez headset. W grę wrzucono misję z wersji podstawowej i dodatku komputerowego (Condition Zero), ale także oczywiście kilka zupełnie nowych rzeczy, dedykowanych tylko dla Xboxa. Warto wymienić nowe rodzaje broni. Łącznie jest ich teraz dwadzieścia pięć i doszły patenty takie, jak nowy rodzaj kamerki (niewielkiej, do podglądania co się dzieje za rogiem), tarczy, czy palnika. Jak widzicie istotne elementy strategiczne i nieco się gra w Countera zmieni.
Mapy. Jedenaście starych, najlepszych – zdaniem autorów – wybranych z wersji PCtowej i siedem zupełnie nowych.
Dołóżmy obsługę dźwięku 5.1 i telewizorków HDTV i mamy przepis na hit!
Wszystko ładnie wygląda na metryczce. Ale jak się gra? No cóż... Przede wszystkim gra wygląda słabo. Jak na możliwości Xboxa wręcz potwornie. Surowo, biednie, monotonnie. Konwersja przebiegła autorom łatwo i przyjemnie, przy czym cała para poszła w nowe mapy, a nie podniesienie jakości graficznej. Sądzę, że sam już ten fakt zniechęci wielu użytkowników Xboxa do tego tytułu.
Kolejnym minusem jest oczywiście brak jakiejkolwiek przyjemności z gry, jeśli nie ma się w domku Live! Sztuczna inteligencja przeciwników jest bardzo niedopracowana, a gra jako „jedyny człowiek wśród cyborgów szukający zakładników u innych cyborgów" nie daje radochy, zwłaszcza, że wokoło nie jest najpiękniej. Kolejna przeszkoda, to oczywiście joypad. Tu oczywiście najlepiej byłoby grać myszką, aczkolwiek umówmy się, że na upartego można pociąć w tę grę i bez niej. Tak czy siak mechanika nie zawodzi. Gra ma jasne zasady, ciekawe strategicznie mapy i zachowuje klasę. Krótko mówiąc będzie to dla Xboxa pewien fenomen. Znajdzie zapewne kilku adoratorów, ale nie sądzę, by przesiedli się nagle na CSa miłośnicy HALO, czy Rainbow Six 3. Ot, co.
Grabarz

Xbox — *Mogło być lepiej, choć fani będą zadowoleni.*
- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Valve
- *Liczba graczy:* 1-16

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Xbox Live!, headset

6.9



Drake of 99 Dragons

Drake zostaje przywrócony do życia przez bogów i ma pomścić śmierć ziomków, a także odnaleźć zgubę. Oto jeden z nielicznych zrozumiałych fragmentów scenariusza. Reszta opowiadana jest przez zmartwychwstałego bohatera, który ma dość duże problemy ze spójnym wypowiadaniem się. Stąd też od czasu do czasu pojawi się jakaś postać nie wiadomo skąd, albo zaczniemy szukać czegoś niespecjalnie wiadomo czemu. Tak jak w życiu, nie? No, ale to jeszcze nic. Jak gramy? Otóż Drake ma po jednej broni w każdej dłoni i dany trigger pada odpowiada za strzał z odpowiedniej spluwy. Lecimy z tym teraz przez poziomy, z których wszystkie opierają się na tej samej zasadzie: „przed siebie i zabij kogo się da". Pomocne ma być w tym autocelowanie, lecz niestety tak się nie dzieje. Często zdarza się, że włazimy przeciwnikowi na głowę, a Drake i tak celuje sobie w jakichś dwóch, którzy są tak daleko, że nawet ekran ich nie obejmuje. Totalna, totalna porażka! Podobnie z pracą kamery. Drake może się odbijać i skakać po ścianach, żeby zbierać dusze. Może i nie może. Kamerzysta wziął chyba bowiem na raz wszystkie środki wziewne jakie istnieją na świecie.
Kawał niezłej szmaty – nie bójmy się tego słowa. Z daleka od tej gry!
Grabarz

Xbox
- *Wydawca:* Majesco Sales
- *Producent:* Idol FX
- *Liczba graczy:* 1

3.6

GTA Double Pack

Sony podpisało z Rockstar umowę, na mocy której dotychczasowe gry z serii GTA są ekskluzywne dla konsol Sony do końca 2003 roku w Europie. Zatem dopiero drugiego stycznia 2004 będzie można kupić długo oczekiwane GTA Double Pack na Xboxa. A nie muszę chyba pisać, że warto to zrobić. Jest to przekozacki zestaw zawierający zarówno GTA3, jak i GTA Vice City. Gry, do których opublikowaliśmy obszerne poradniki i maglowaliśmy je potem bez przerwy ponad rok w Gangsta's Paradise aż do wyczerpania tematu. Są to molochy, w które można grać bez końca i zawsze jest coś do roboty. Jedne z najbardziej dopracowanych i wyniuchanych przez autorów pozycji dostępnych na 128-bitowe konsole.
Obie gry wyglądają lepiej na Xboksie. Postacie zbudowane są z większej ilości polygonów, tekstury wydają się ostrzejsze. Można podłożyć własną ścieżkę dźwiękową, wreszcie jest obsługa Dolby Digital 5.1 i telewizorów 16:9. Na tym jednak kończą się bonusiki - sama struktura gry i misje pozostały bez zmian. Co, zważywszy na jakieś 100 godzin czekające Was jeśli będziecie chcieli zaliczyć absolutnie wszystko, jest raczej bez znaczenia.
Sheck Gamder

Xbox
- *Wydawca:* Rockstar
- *Producent:* Rockstar
- *Liczba graczy:* 1

9.5

Batman: Rise of Sin Tzu

Polski światek komiksowy obiegła niedawno straszna historia o tym, jak pewien rodak znalazł u siebie w zapomnieniu pierwszy numer komiksu o Batmanie.

Zaniósł go w te pędy do odpowiedniego zakładu i kazał wykonać fotokopie.
Stan okładki po wykonanej robocie mało nie wpędził go do grobu. Komiks był stary i na pewno wartościowy, po takiej operacji stracił znacznie. Batman jest bowiem wiekowym bohaterem komiksowym. Ma już dobre kilkadziesiąt lat i wciąż ciągnie na topie. Stąd też trudno się dziwić, że i gier wychodzi o człowieku-nietoperzu sporo. Tym razem w najnowszej pozycji grupa uderzeniowa Batmana zaatakować ma imperium zła pod kierownictwem jednej z najnowszych postaci w universum, czyli Sin Tzu. Dlaczego mowa o grupie Batmana? Bo grę przechodzić możemy jedną z następujących postaci: Batman, Robin, Bat-girl i Nightwing. Wszystkie znane są z kreskówek i komiksów o wojowniku nocy. Klimat rozgrywki jest mocno kreskówkowy, postacie atakują za pomocą trzech przycisków ataku, mogą kupować nowe combosy, zbierać przedmioty z ziemi i ciskać nimi we wrogów, a wreszcie wykorzystywać różnego rodzaju gadżety (jak na przykład bumerang). Tytuł należy do gatunku chodzonych mordobić, więc miejsc do spożytkowania arsenału będzie multum. Aha – za pokonywanie kolejnych etapów i odnajdywane sekrety można odkrywać dodatki: okładki komiksów o Batmanie, ciekawostki, zdjęcia zabawek związanych z serią, czy modeli wykorzystanych w grze. Jest tego nieco.
Tylko... nie ma sensu grać. Gra jest mordobiciem chodzonym i niczym więcej. Każdy, dosłownie każdy poziom polega dokładnie na tym samym: idź przed siebie i lej. No dobra, ale co to za zarzut – powiecie być może. Trudno zarzucać słoniowi, że jest słoniem, prawda? To fakt. Ale pomimo tego, że chodzone mordobicia już się zestarzały i znudziły, jako gry zbyt proste w klasycznej swej formie, to nawet jako przedstawiciel tego gatunku Batman: Rise of Sin Tzu się nie sprawdza. A to dlatego, że całą grę przejść można jednym combosem, tym bazowym. I to bez względu na postać. Żadne gadżety, ani dodatkowe comba nie są do niczego potrzebne. Ani nie ułatwiają, ani nie umilają gry. Mało tego. Odkrywanie sekretów też się mija z celem. Mamy do oglądania modele z gry, które i tak w grze widać. Albo zdjęcia zabawek, czy okładek w niskiej rozdzielczości. Komu to potrzebne? Batman: Rise of Sin Tzu zagubiła się gdzieś w labiryncie między marketingiem, a kiczem, nawet nie trafiając na trop ścieżki grywalności. Szkoda, bo mógł to być nowy rozdział dla gier o Batmanie, a tak jest tylko biała plama.
Grabarz

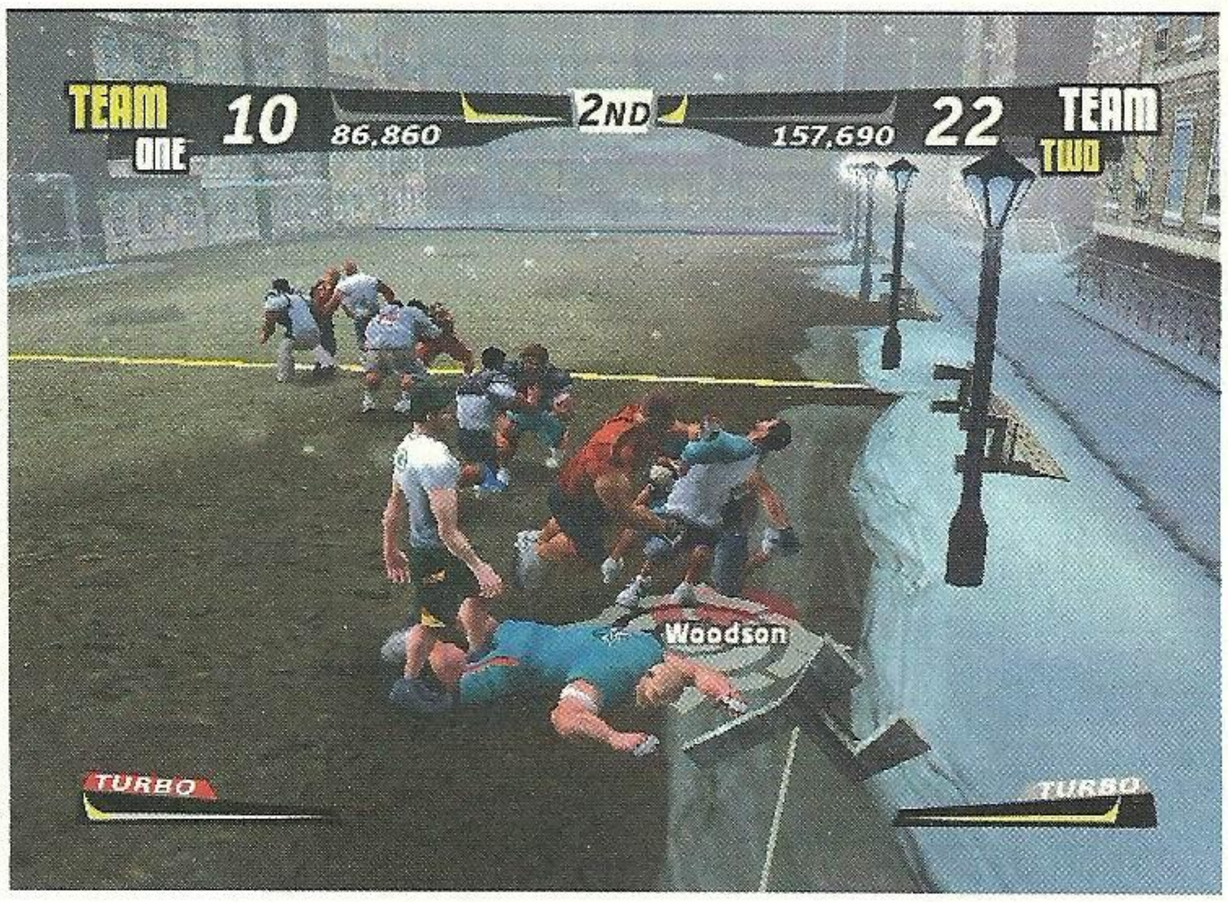
PS2, Xbox, GCN — *Głupie to, nudne i monotonne. Szkoda.*
- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Ubi Soft
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, eyc

5.9

- **Dobre:** Od czasów NFL Blitz 2003 nie było gry tak lekko i fajnie traktujcej futbol amerykański.
- **Złe:** Poziom skomplikowania jak na arcade jest troszkę zbyt wysoki dla statystycznego Europejczyka.
- **Brzydkie:** Nie bardzo, ale z pewnością wiele rzeczy mogło być ładniejszych.



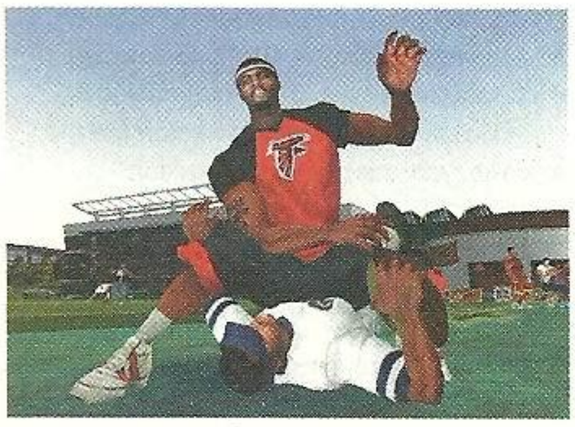
NFL Street

Electronic Arts ma biznesowe podejście do gier – jeżeli jakaś formuła się sprawdza, czytaj – sprzedaje, należy ją jak najszybciej przenieść na inne tytuły. Tak właśnie stało się w opisywanym przypadku.

NFL Street to jednak zupełnie inna bajka dla nas, Europejczyków z krwi i kości niż takie NBA Street czy nawet zbliżone klimatem NHL Hitz od Midwaya. Żaden z nas nie wyssał wraz z pierwszym wypitym łykiem Budwaisera zamiłowania do futbolu amerykańskiego. A w przypadku takiej gry jest to nie tylko niezbędne, ale także trochę... przykre. Dlaczego? Oczywiście dlatego, że bajka jest naprawdę super pomyślana i wciągająca, a mnie odrzuca od niej tylko jedno – brak jakiegokolwiek niemal backgroundu w kwestii tajników tego sportu. Znaczy się owszem, wiem, że za oceanem jest NFL i gra w niej Sebastian Janikowski i jest kopaczem, a także mam świadomość, że i w Europie także się w futbol amerykański grywa. Znam też trochę zasady. Ale nie o to się rozchodzi, idzie mi raczej o to, że rozeznanie się w zagrywkach i ustawieniach zespołu przychodzi mi z niejakim trudem. To mniej więcej tak jakbym przeciętnemu Jankesowi kazał skapować, o co chodzi w ustawieniach drużyn piłkarskich i dlaczego niby 5-4-1 jest mniej ofensywne niż 3-4-3, kim u licha jest libero i wyjaśnić o co chodzi w tych ofsajdach.

Niestety, bez pobieżnego choćby zrozumienia o co chodzi w futbolu amerykańskim grać w NFL Street się nie da. Jest to spowodowane niemożnością gry na żywioł, czyli spontanicznym wyjściem na boisko i... graniem. Tak to można się bawić w NBA Street. W tej pozycji trzeba umieć atakować i umieć się bronić. System bowiem pomyślany jest następująco: przed każdą akcją wybieramy zagrywkę ofensywną lub defensywną. W ofensywnych możemy próbować biec z piłką lub ją podawać do wybiegających do przodu partnerów, a w defensywie trzeba się obronić przed podobnymi zagrywkami przeciwnika. I nie jest to wcale łatwe, bo po pierwsze akcja jest szybka, a po drugie kiepsko widać, co szykuje na nas przeciwnik i gdzie do ciężkiej cholery w tym kłębowisku olbrzymich ciał jest sterowany przez nas zawodnik. No i zawsze pozostaje pytanie – co mamy w ogóle zrobić.

Oczywiście w świadomości kołacze się gdzieś informacja pod tytułem „dorwać piłę za wszelką cenę, a potem biec ile sił w nogach na drugi koniec pola". Tyle, że to tylko taka ogólna wskazówka...

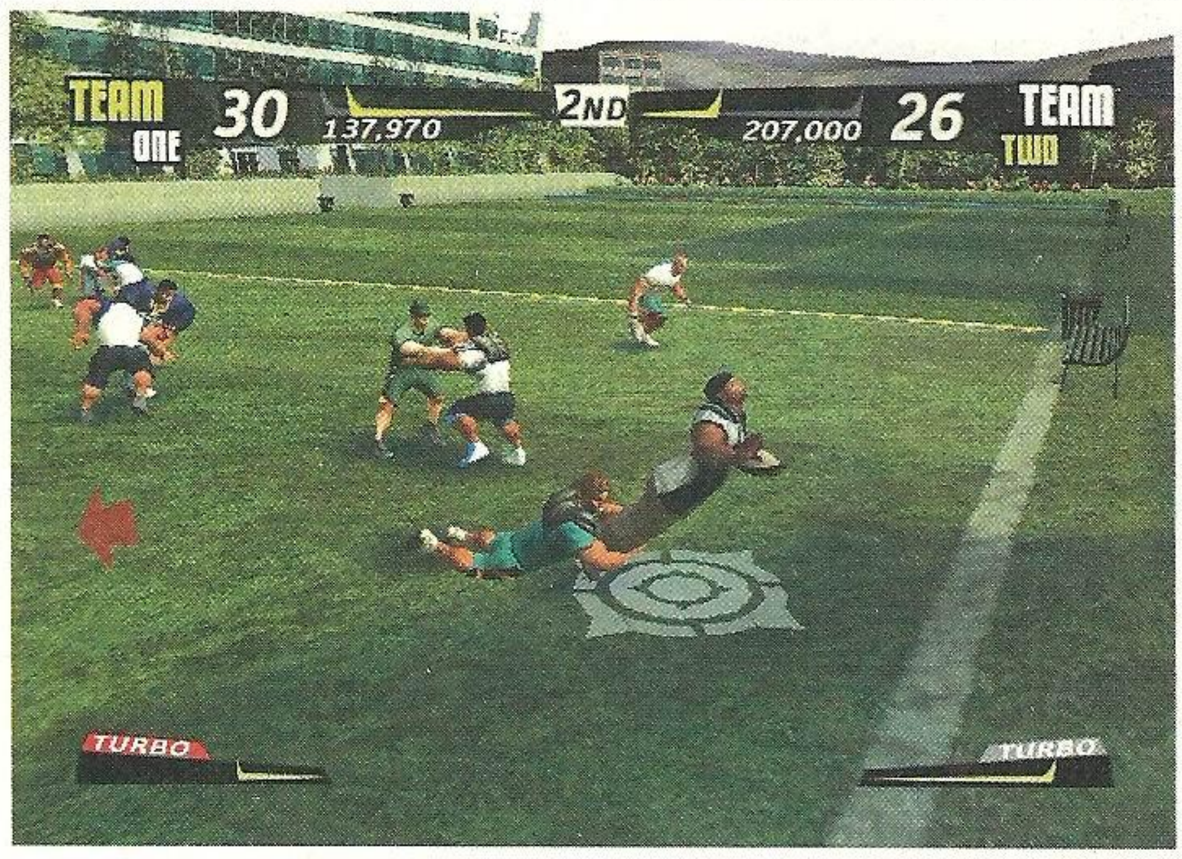


Na placu gry wygląda to już zupełnie inaczej.

Ale jak już wspominałem – NFL Street to naprawdę dobrze pomyślana zabawka. Gdzieś w parku czy innej miejscówce gra sobie siedmu bambrów na siedmiu drabów i robią sobie naprawdę straszne i fajne rzeczy. Są zwody i brutalne zatrzymania, długie rajdy i niemal równie długie loty po mocniejszych atakach przeciwników. A to wszystko okraszone sporą dozą taktyki i jeszcze większą popisywania się, bo przecież do tego z założenia służą gry z serii Street. Efektowne minięcia szarżujących obrońców, śmieszne biegi, gdy przed zawodnikiem nie ma już obrońców, szaleńcze podania i inne triki. No i zgodnie z tradycją da się to wszystko łączyć w combosy nagradzane punktami i nabiciem paska Gamebraker, który pozwala nam robić wszystko lepiej i szybciej. (hint: przydaje się szczególnie w obronie). Na szczęście niemal wszystkie dostępne zagrania są podane w formie filmików ilustrujących i zastosowanie. To wiele wyjaśnia, ale nie wszystko.

Dla dwóch graczy NFL Street może być jednak dobrą zabawą – kolega jest bardziej wyrozumiałym przeciwnikiem niż konsola, która początkującego robi jak chce. W grze przeciwko sterowanym przez nią przeciwnikom, aż wstyd się przyznać, długo nie dawałem sobie rady. W karierze też dość szybko się zaciąłem i momentami bliski byłem rzucenia padem w telewizor, bo moje Karki (tak nazwałem swój team) raz po raz popisywały się lamerskimi zagrywkami w stylu nie złapania jakiegoś prostego podania. Z jednej strony kariera bardzo wciąga i mobilizuje do wysiłku, ale z drugiej zniechęca i frustruje.

Pod względem wizualnym NFL Street jakoś specjalnie nie zachwyca – wszystko wygląda solidnie i w zasadzie widać to, co trzeba, ale z drugiej strony w postacie można było włożyć więcej polygonów, a i tekstury



przydałyby się solidniejsze. No ale przynajmniej NFL: Street nie wygląda jakoś plastikowo i ultrarealistycznie. Widać, że graficy starali się nadać postaciom styl trochę podobny do tego z NBA Street vol. 2, choć nie do końca się to udało. W drugiej części będzie pewnie lepiej, bo nie mam większych wątpliwości, co do tego, że za oceanem gra sprzeda się świetnie. No i może poprawią też kamerę, bo widoczność jest marna – widać tylko najbliższe otoczenie, co nie sprzyja skutecznej grze szczególnie w obronie. Oprawa dźwiękowa też niczego sobie, zawodnicy pokrzykują i dogadują sobie żartobliwie. Odgłosy zderzeń potężnych cielsk brzmią fachowo, a że dużo więcej niż te dwie rzeczy z placu nie dobiega, to nie ma do czego się przyczepić. Soundtrack jak zwykle u EA znakomity i jak zwykle w przypadku Streetów, głównie hiphopowy. Komentatora brak, a nawet gdyby był, to raczej nie poradziłby sobie z tempem, w jakim wszystko toczy się na boisku. To tempo ma też jednak swoje minusy – przyciski nie są może jakoś przesadnie obładowane funkcjami, ale momentami gra zamienia się w opętańczą masherkę. W tłoku nic nie widzimy, nie wiemy, co robi lub co może zrobić nasz zawodnik więc klepiemy...

W naszym wypadku NFL Street nie może się chwalić zaletą „pick up and play". Jest to raczej kilkugodzinna droga przez mękę, która może zakończyć się sukcesem. O ile gracz wykaże się dużym samozaparciem i chęcią zgłębienia tajników tego efektownego bądź co bądź sportu.

Oczywiście to i tak lepszy wybór niż rzucanie się na głęboką wodę, czyli gry w stylu Madden NFL. Tam jakby z założenia nie mamy (my, gracze z kraju nad Wisłą) za bardzo czego szukać, a przeciętny gracz ze Stanów Zjednoczonych rozbiłby nas w pył z zamkniętymi oczami, nawet siedząc na jednej ręce.

Polecam, ale radzę się dobrze zastanowić - pady może i są drogie... Ale telewizory droższe.

Marcellus

PS2, Xbox, GCN — *Naprawdę fajna sprawa... dla fanów enefela.*

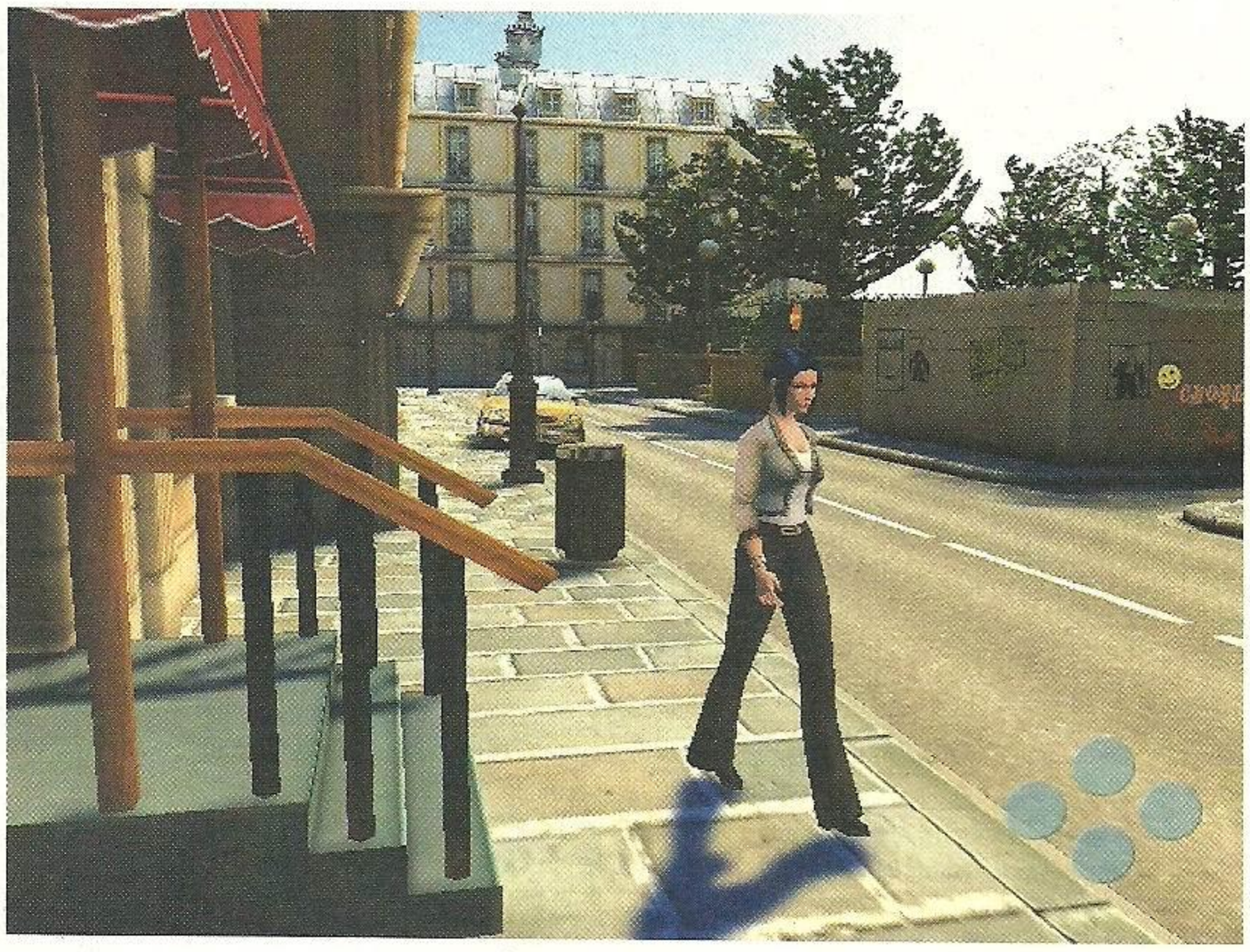
- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EA Sports
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock2, Memory Card 8MB, etc.*

7.5

- **Dobre:** Inteligentna, ładna i ciekawa. Hmm, prawie jak Miss Polonia.
- **Złe:** Niestety zabawa jest tu liniowa do bólu, a szkoda. No i długaśne loadingi.
- **Brzydkie:** Modele niektórych postaci i, o dziwo, przycięcia animacji. Ale to tylko drobiazgi.



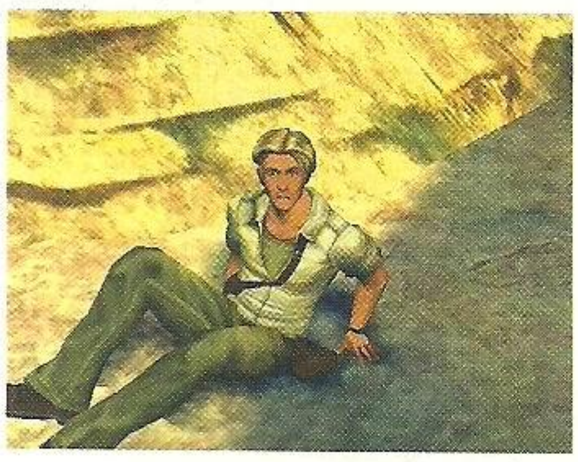
Broken Sword The Sleeping Dragon

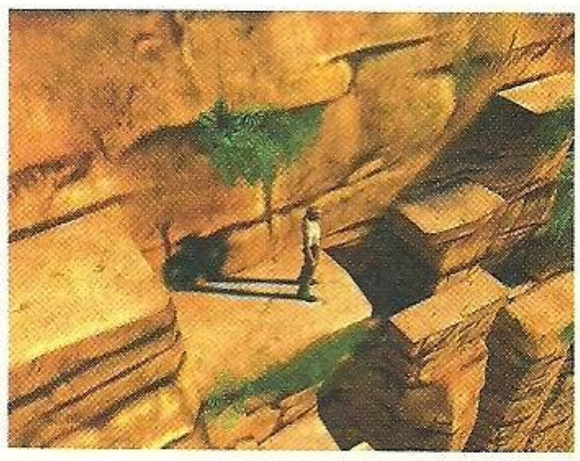
Pojawienie się Broken Sword: The Sleeping Dragon na naszych konsolach należy uznać za wydarzenie niemal historyczne. Czemu? Otóż nie dość, że dzięki niej możemy obserwować powrót wspaniałej serii, to przy okazji jesteśmy też świadkami prawdziwego zmartwychwstania.

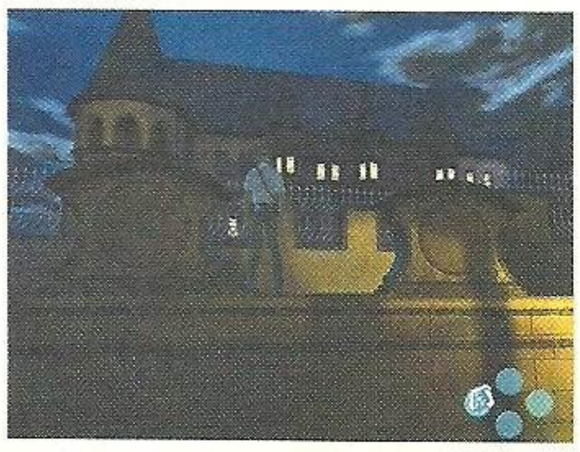
A mowa tu oczywiście o zmartwychwstaniu dawno już zapomnianego gatunku gier przygodowych znanych powszechnie pod nazwą point'n'click. Możecie w to wierzyć lub nie, ale w zamierzchłych czasach, tego rodzaju pozycje święciły ogromne triumfy i były bardzo ciepło przyjmowane przez całe rzesze graczy. Fanatycy ślęczący uparcie nad swoimi kochanymi Piecykami czy Amisiami uwielbiali rozwiązywanie kryminalnych zagadek klikając myszkami na kolorowych planszach i łącząc ze sobą przeróżne przedmioty. Najpiękniejsze w tych grach było to, że zamiast sprawności palców testowały one zazwyczaj zdolność logicznego myślenia i umiejętność łączenia ze sobą faktów. Być może właśnie to było też główną przyczyną ich zgonu? Wielu graczy miało już chyba dość kombinowania przed ekranem monitora i w poszukiwaniu beztroskiego relaksu częściej zaczęło sięgać po gry zręcznościowe, które nie wymagały nadmiernego wysilania szarych komórek. Po co ślęczeć nad jakimiś zagadkami logicznymi w grach pokroju Riddle of Master Lu czy Chronomaster, przecież można po prostu chwycić za karabin, połączyć go z amunicją i czym prędzej użyć na nadciągającym zombiaku, czy innym monstrum. Prostsze, szybsze i pewnie dla wielu znacznie przyjemniejsze.
Rezultatem tego jest fakt, iż oprócz wydanej już jakiś czas temu na PS2 Escape from Monkey Island, na konsole nie ma praktycznie żadnych klasycznych gier przygodowych. Owszem, mamy przecież serię SH, czy rodzynki pokroju Ico, ale tak naprawdę to niewiele mają one wspólnego z tradycyjnymi grami typu point'n'click, a zawarte w nich zagadki nijak mają się do poziomu trudności oferowanego przez stare klasyki. Czy nowy Broken Sword jest w stanie znowu spopularyzować typ nieco bardziej wymagającej rozrywki wśród posiadaczy konsol?

ZŁAMANY MIECZ

Poprzednie części tej przygodówki point'n'click gościły na PC, ale nie ominęły także PS one. Jednak zamiast rozwodzić się nad scenariuszem prekursorów napiszę tylko, że dwójka bohaterów występujących w tamtych grach nie zmieniła się i wszyscy, którzy mieli z nimi wcześniej kontakt, z radością powitają powrót George'a i Nico. George to typowy amerykański macho z bujną blond czupryną i dwudniowym zarostem na kwadratowej szczęce. Nico to z kolei młoda, francuska dziennikarka, którą niegdyś łączyło z George'm gorące uczucie. Aha, jeśli nie znacie fabuły poprzednich gier z serii, to nie musicie specjalnie się martwić, gdyż The Sleeping Dragon nawiązuje do nich jedynie w dosyć luźny sposób i nawet na chwilę nie utrudnia przez to zrozumienia fabuły. Nasza śliczna parka zawsze ładowała się w kłopoty i nie inaczej stanie się w trzeciej odsłonie Broken Sworda. Co ciekawsze, ich kłopoty niemal zawsze miały coś wspólnego z końcem świata oraz zagadkami Templariuszy i tym razem znowu tradycji stanie się zadość. Ale o samej fabule już nic nie mówię, bo to przecież na samodzielnym odkrywaniu jej tajemnic polega cała zabawa w grach przygodowych. Mogę jednak Wam zdradzić, że trop prowadzący do rozwikłania zagadki Śpiącego Smoka (a czym jest ten smok? O tym przekonajcie się już sami) prowadzi przez niezwykle egzotyczne miejsca na naszym globie, takie jak chociażby Kongo, ale nie ominie też bardziej swojskich lokacji osadzonych w Glastonbury, Paryżu, czy też Pradze. No cóż, jak przygoda, to tylko dookoła świata.



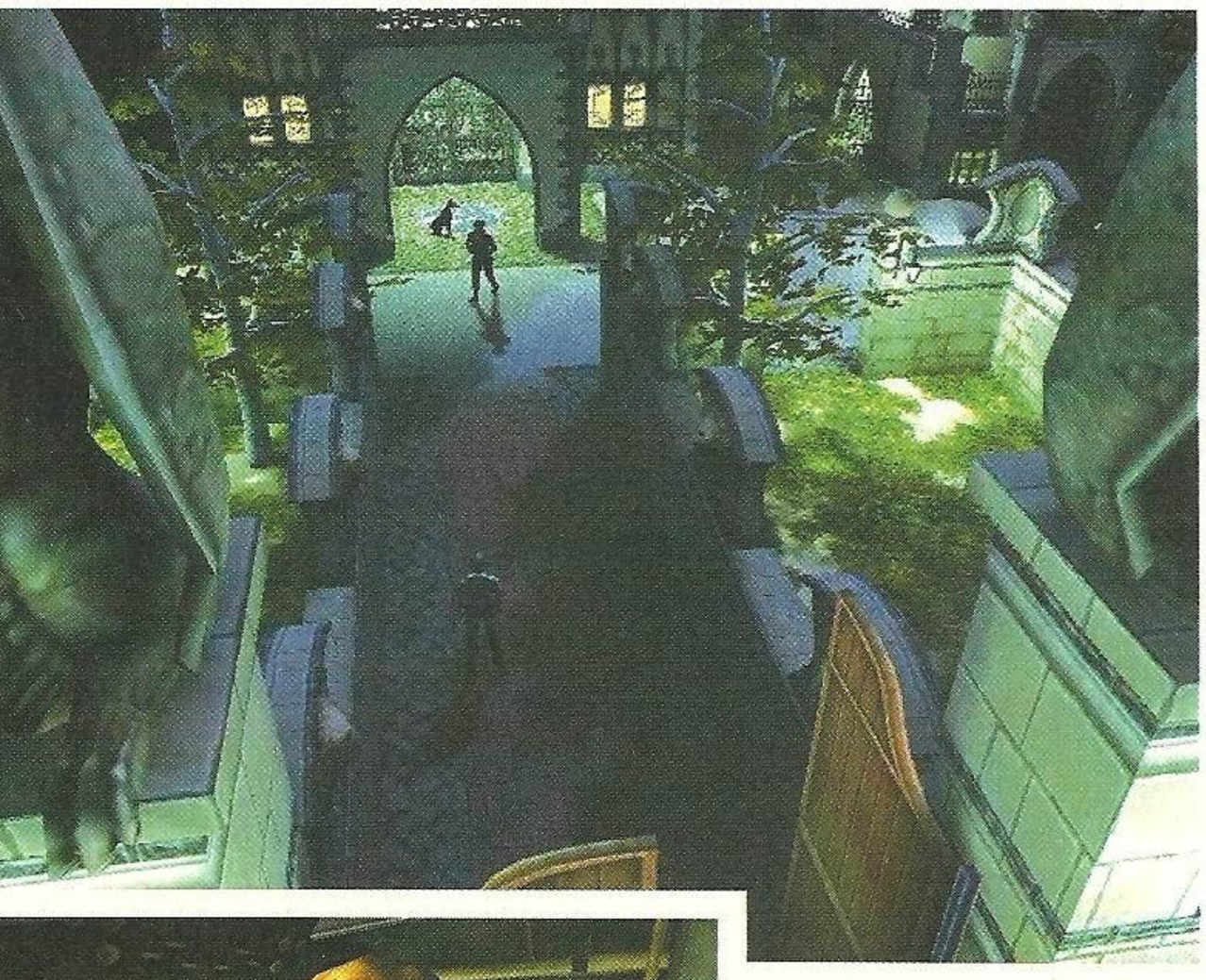




RENOWACJA

Jakkolwiek wspaniała byłaby fabuła nowego Broken Sworda, to i tak gra nie miałaby raczej racji bytu na konsolowym rynku gdyby zdecydowano się utrzymać ją w starej konwencji 2D. Dlatego zarówno oprawa jak i cały jej mechanizm został poddany gruntownej renowacji i dostosowany do standardów panujących w XXI wieku. Rysowaną grafikę zastąpiono pełnym 3D, a sposób sterowania i wykonywania przeróżnych czynności doskonale dostosowano do możliwości oferowanych przez pady. Trójwymiarowe lokacje wykonano bardzo dokładnie, a szczególnie dużo uwagi poświecono opracowaniu wszelkich efektów świetlnych. I chociaż nie jest to klasa prezentowana przez jednego takiego Księcia pochodzącego gdzieś z odległej Persji, to i tak nie raz będziecie podziwiać promienie słoneczne odbijające się w jakiejś szybie, czy realistycznie wyglądające źródła światła rozpraszające nieprzeniknioną ciemność. Szkoda tylko, że trochę mniej uwagi graficy poświęcili modelom postaci i podczas gdy główni bohaterowie prezentują się niczego sobie, to postacie poboczne nie grzeszą nadmierną ilością szczegółów. W sumie to dziwne niedopatrzenie, skoro nikt nie musiał martwić się o płynność animacji w trakcie szaleńczych pościgów, czy dzikich strzelanin. Bo jeśli jeszcze się nie zorientowaliście, to w tego typu grach przygodowych, podobnych akcji nie uświadczycie.
Grafika grafiką, ale co z systemem gry? W końcu jakoś trzeba było zastąpić to

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.broken-sword.com/** - znajdziecie tam opisy postaci, screeny, a także nieco informacji.



■ Gra jest naprawdę świetna i szkoda, że takie przygodówki pojawiają się ostatnio rzadko. Potrzebujemy ich więcej, również na konsolach - od myślenia głowa nie boli.

„wskazywanie i klikanie", skoro podstawą zabawy nadal jest kombinowanie i rozwiązywanie rozmaitych zagadek. I tutaj niespodzianka. Szczerze mówiąc wiedziałem, że konsolowy pad może doskonale sprawować się podczas zaciętych bojów w Tekken 4, ale nie miałem nawet zielonego pojęcia, że może też okazać się cudownym urządzeniem pomagającym eksplorować dziesiątki lokacji i (o zgrozo!) rozwiązywać wcale niegłupie puzzle. Lewa gałka analogowa odpowiada naturalnie za sterowanie postacią, a wszystkim klawiszom zostały przyporządkowano funkcje, zmieniające się w zależności od sytuacji. W prawym dolny rogu ekranu wyświetla się małe menu pokazujące, co aktualnie możemy zrobić wciskając dany przycisk. Na przykład, kiedy stoimy przy niewysokim murku, nad jednym z przycisków zaświeci się ikonka symbolizująca wspinanie. Wciskamy wskazany klawisz i Nico już po chwili znajduje się po drugiej stronie przeszkody. Innym znowu razem chcąc pokombinować z posiadanymi przedmiotami wciskamy „select" i wybieramy jedną z rzeczy znajdujących się w posiadaniu Nico lub Georga. I znowu odpowiednie menu na ekranie pokaże nam, co można zrobić z przedmiotem po wciśnięciu danego przycisku. Ku mojemu zaskoczeniu takie rozwiązanie jest nadzwyczaj sprawne i chociaż momentami ułatwia zbytnio samą rozgrywkę podsuwając odpowiedzi, to i tak nie można było chyba opracować tego lepiej.

IQ

Istotą przygodówek nigdy nie była i nadal nie jest jednak ładna grafika, czy też nieziemsko intuicyjne sterowanie. Tutaj pierwsze skrzypce grają zagadki, a dokładniej rzecz biorąc poziom ich trudności oraz skomplikowania. Być może niektórzy z Was pamiętają, jaka była główna bolączka niektórych gier tego typu w zamierzchłej przeszłości. Otóż czasami

działo się tak, że chociaż zagadki w danej grze wcale nie były jakoś ekstremalnie trudne, to jednak cierpiały na znacznie gorszą przypadłość, a mianowicie brak logiki. To może brzmieć nieco paradoksalnie, skoro takie rzeczy dzieją się w grach, gdzie logika i trzeźwa ocena sytuacji powinny rozwiązać każdy problem. No cóż, osoby, które kilka lat temu podobnie jak ja, starały się samodzielnie przejść wspomnianą już grę Riddle of Master Lu, prawdopodobnie z miejsca przyznają mi rację. Niektóre z zagadek mistrza Lu miały tyle wspólnego z logicznym myśleniem, co posłanka Beger z inteligencją. Co nie zmienia jednak faktu, że była to jedna z najlepszych pozycji w swoim gatunku. Tak czy inaczej, możecie odetchnąć z ulgą, gdyż konsolowy Broken Sword nie będzie spędzał Wam snu z powiek i straszył zagadkami nadającymi się tylko do Archiwum X.

Pokonując kolejne przeszkody na drodze naszych bohaterów momentami odnosiłem wrażenie, że poziom trudności zagadek został przygotowany przez ludzi, którzy wyszli z założenia, że posiadacze konsol nie są najbardziej wymagającymi graczami na świecie. Może to ja jestem nieco przewrażliwiony, a może wynika to ze zmiany mechaniki gry, ale jeśli znacie w miarę dobrze język angielski, to nie powinniście mieć zbyt wiele problemów ze szczęśliwym ukończeniem gry. Zaciąć można się co najwyżej z pięć razy, co jest naprawdę dosyć skromną liczbą mając w pamięci pecetowych reprezentantów gatunku sprzed paru lat. Kombinowanie z różnymi przedmiotami i obmacywanie wszystkich ścian i obiektów w poszukiwaniu jakichś wskazówek to oczywiście nie wszystko, co czeka Was w Broken Sword 3. Oprócz tego będziecie zmuszeni na przykład przestawiać wielgachne skrzynie w takiej kolejności, aby dostać się w określone miejsce, albo też pobawić się w swego rodzaju Action Eventy. Te ostanie znane są raczej miłośnikom gier akcji, gdzie wciśnięcie odpowiedniego przycisku w danym momencie może ocalić bohatera przed lecącym pociskiem czy innym zagrożeniem. Tutaj jest bardzo podobnie, co stanowi bardzo ciekawe urozmaicenie zabawy i wprowadza pewną dramaturgię do raczej stonowanego tempa zabawy. Naprawdę dobry pomysł i całkiem przyzwoite wykonanie.

Aha, nie wspomniałem jeszcze chyba, że na początku zabawy sterujemy obiema postaciami na przemian, ale później drogi Nico i Georga krzyżują się i oboje postanawiają wspólnie rozwikłać zagadkę Śpiącego Smoka. Oczywiście nie pozostaje to bez wpływu na charakter dalszej rozgrywki. Aby przejść dalej, często trzeba będzie łączyć wysiłki obu postaci w celu pokonaniu jakiejś przeszkody. Kooperacja Georga i Nico sprawdza się wyśmienicie, a poza tym - co dwie głowy, to nie jedna.

Just Frame (no prawie, hehe)

Obecność Action Events to coś, czego nie spodziewałem się po spadkobiercy tradycji pecetowych przygodówek point'n'click. Te zręcznościowe przerywniki wnoszą nieco życia do spokojnej akcji, a poza tym wyglądają bardzo fajnie. Może jakiś przykład? Nie ma sprawy. Nico wchodzi do kuchni, gdzie ukrywa się morderczyni. Po krótkiej wymianie zdań, pani morderczyni decyduje się zastrzelić młoda dziennikarkę i podnosi giwerę celując prosto w głowę naszej seksownej bohaterki, a kamera sprytnie najeżdża na leżącą na stole patelnię. W dole ekranu pokazuje się nagle symbol przycisku, który powinieneś błyskawicznie nadusić, aby Nico chwyciła rzeczoną patelnię i wykorzystała ją do samoobrony. A co jeśli uśpiony zbyt intensywnym myśleniem refleks zawiedzie? No cóż, wówczas nasza bohaterka wędruje do krainy wiecznych łowów. Ale bez paniki. Konsola pozwala powtarzać taką sekwencje aż do skutku, a zapisać grę można w niemal każdym momencie.

POMYŚL I ZAGRAJ

Ciekawe dialogi ze spotkanymi postaciami, mnóstwo humoru i naprawdę interesująca historia to kolejne powody, które sprawiają, że musze Wam tę grę jak najmocniej polecić. Do tego dorzućcie jeszcze fantastycznie dobrane głosy (ach, ten francuski akcent) i filmową muzykę, a w Waszej wyobraźnie powinien rysować się już obraz bardzo udanego produktu, skierowanego jednak do niezbyt szerokiego grona odbiorców.

Mimo to zachęcam Was jednak, żebyście choć na chwilę dali spokój tym biednym zombiakom i pozwolili odpocząć steranym paluchom angażując dla odmiany szare komórki. Zapewniam, że jeśli tylko wczujecie się w klimat Broken Sworda i nie zniechęcicie się do tej gry przez pierwszą godzinę, to później bardzo trudno będzie Wam odejść od konsoli. Gra jest warta świeczki tym bardziej, że na nasze ukochane konsolki nie ma wielu pozycji tego rodzaju, a ta prezentuje bardzo wysoki poziom.

Nie ma się nad czym zastanawiać – do sklepu marsz. Szare komórki oszczędzajcie na samą grę.

Qoora

PS2 i Xbox — *Dobra przygodówka nigdy nie jest zła.*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Revolution
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

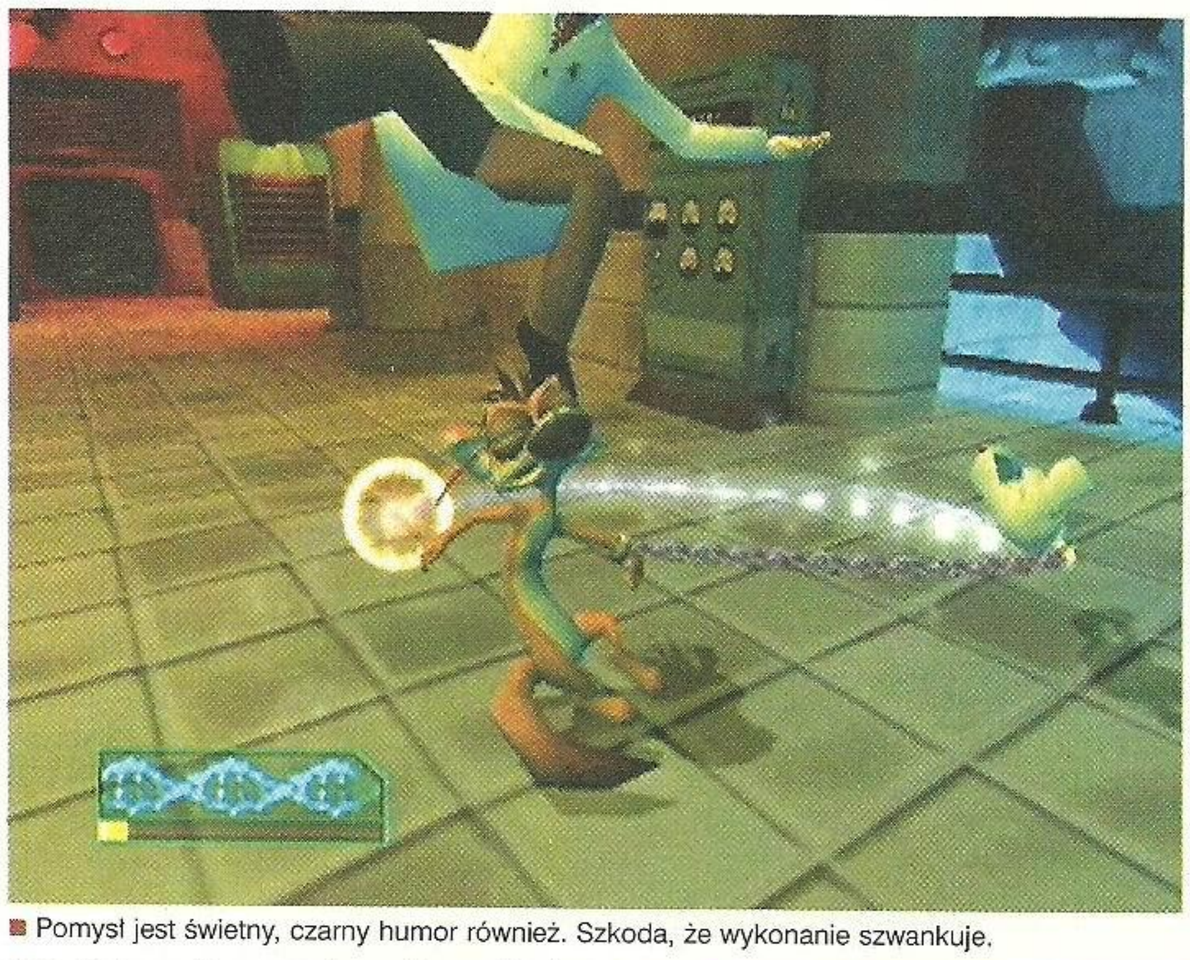
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

8.5

- **Dobre:** Świetny pomysł na głównych bohaterów i naprawdę niezłe poczucie humoru – raczej czarnego i graniczącego z sadyzmem.
- **Złe:** Gra jest krótka, a humoru wystarcza głównie na jej pierwszą część. Niestety im dalej, tym nudniej.
- **Brzydkie:** Toporne modele obiektów i jeszcze toporniej ze sobą połączone. Nie za elegancko wszystko tu wygląda.

Whiplash

Niedawne sukcesy polskich naukowców pokazują, że coraz bliżej do wielkich hybryd zwierzęcych. Można być pewnym, że naukowcy spróbują tego jak tylko będzie to możliwe.

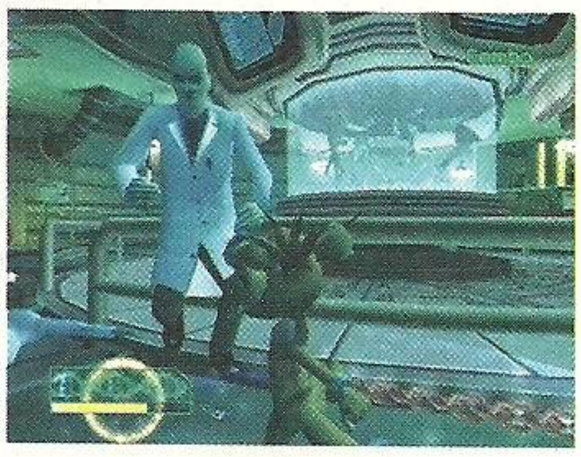


Pomysł jest świetny, czarny humor również. Szkoda, że wykonanie szwankuje.

Wszystkich ekologów już dziś ostrzega się przed protestami, bo nauka nigdy nie pyta czy wypada coś zrobić, tylko czy się da. Od myślenia o tym, co wypada, są filozofowie. Tymczasem w świecie gry Whiplash korporacja Genron posunęła się dalej. Bierze ona gotowe zwierzaki i miksuje je w specjalnych „pralkach", tworząc swego rodzaju wuzzle. Korzysta na tym oczywiście ludzkość... mając wiele zabawy. Tak, tak – Genron niewiele pożytecznego robi dla świata. Testują wytrzymałość małp na napięcie elektryczne, zajeżdżają w kółkach chomiki na śmierć i tak dalej. Nic więc dziwnego, że pewien łasic o imieniu Spanx jadąc właśnie na taśmie produkcyjnej w kierunku miksującej pralki doznaje olśnienia i postanawia uciec.

Spanx nie jest głupi, pech chce jednak, że przykuty jest łańcuchem do królika imieniem Redmond. Ten z kolei ma w życiu pecha: jest niezniszczalny. Przeto na początku wspólnej ucieczki ustalają podział zadań. Spanx biegnie i kombinuje, a Redmond... traktowany jest bardzo instrumentalnie. Mówiąc krótko – niewiele ma do gadania. Wykorzystany zostaje jako wieloczynnościowe narzędzie. Można nim miotać w przeciwników, niczym morgenszternem, ogłuszając bez litości. Można ciskać królikiem w nierówności sufitu i kazać mu się ich łapać, żeby samemu bujnąć się nad przepaścią. Można wcisnąć Redmonda do kontaktu i spowodować zwarcie w całym pionie. Można go podpalić – z efektem bojowym bardzo oczywistym, a wreszcie także napompować niczym balon. Jedyna sytuacja, w której Redmond nie jest wykorzystywany, to jazda po wąskich rurkach – wtedy siedzi na grzbiecie Spanxa.

Idea gry trąci dość specyficznym humorem,



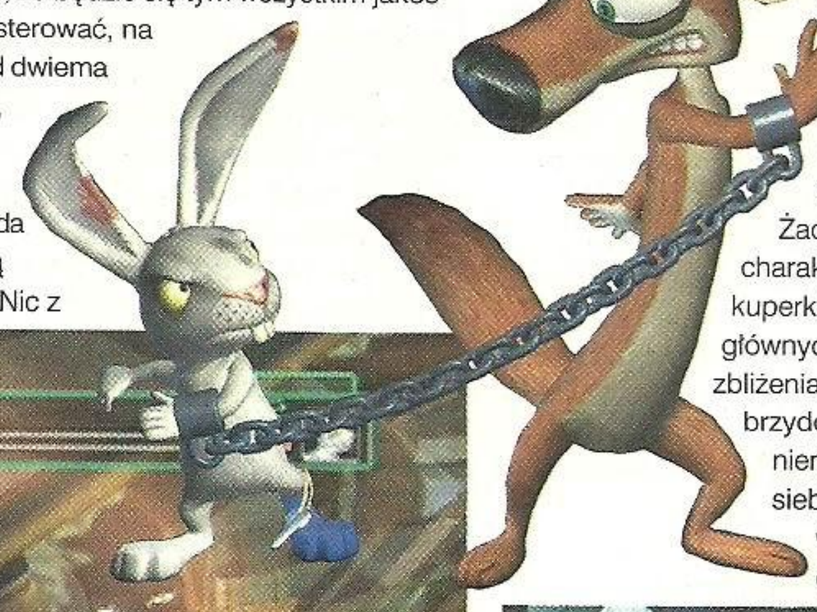
jak widzicie. Na jednym z poziomów docieramy do miejsca, w którym ludzie za wielką szklaną szybą co chwila pokazują tabliczki z ocenami. Przyglądamy się lepiej i... Okazuje się, że zawody polegają na tym, że wystrzeliwuje się chomiki z wielkiej armaty na ustawioną opodal ścianę. Ich lot i rozpłaszczanie się jest właśnie oceniane przez jury. Cóż... Podobnie klimat humorystyczny buduje sam Redmond, co chwila rzucając teksty dotyczące tego, że nie jest mu za wygodnie, że czuje się traktowany instrumentalnie i żeby może wymyślić inny sposób na ucieczkę. Spanx niewiele sobie z tego jednak robi.

Gra jest zręcznościówką, więc przechodzimy od pomieszczenia do pomieszczenia kolejno uwalniając zwierzaki i bijąc laborantów lub odwrotnie – wtedy jest mniej roboty, bo uwolnione zwierzaki często nas wyręczają. Co chwila natykamy się na inne, zbrodnicze eksperymenty korporacji i jasnym staje się, że wkrótce trzeba będzie się skonfrontować z samym jej szefem.

Refleksja nad tą grą przychodzi po raz pierwszy, kiedy Redmond stwierdza: „Każdy pewnie nie raz skakał już przez skrzynki.". Owa autoironia naprowadza nas na myśl, że Whiplash nie jest grą nowatorską. Fakt, że broń jest nieczułym na ból królikiem, to tak naprawdę jedyny dobry patent tej gry. Reszta sprawia wrażenie niedopracowanej. Miałem nadzieję, że będzie się tym wszystkim jakoś inaczej sterować, na przykład dwiema gałkami, gdzie każda odpowiada za jedną postać. Nic z tego. Redmond to po prostu gadający młotek na łańcuchu. Każda kolejna lokacja gry przypomina poprzednią: dojdź do końca i wyjdź przez drzwi. Żadnego nowatorstwa, pomysłów na pokombinowanie. Ot wchodzisz i już wzrokiem szukasz wyjścia. Całość da się ukończyć w niecałe osiem godzin. I co tu dużo mówić, po tych ośmiu godzinach jest się nieco zawiedzionym. Króliczego dowcipu w miarę postępowania scenariusza jest coraz mniej, gagi się powtarzają, gra staje się po prostu nudna. Wygląda więc na to, że faktycznie Crystal Dynamics miała pomysł na broń do tej gry i to tyle.

Rzut okiem na grafikę także powinien sprowadzić na ziemię optymistów. Gra jest po prostu surowa. Wersja Xboxowa wygląda przeciętnie, natomiast dla PlayStation 2 – biednie. Tekstury surowieją i bledną... Nie ma czym się cieszyć. Laboratoria poklejone są z klocków, które rażą oczy wyraźnymi kantami, miejscami „sklejania" i łączenia. Przez całą grę nie ma się wrażenia, że spacerujemy po sensownym mrocznym świecie (fabryce), a raczej poczucie, jakbyśmy oglądali scenografię podrzędnego teatrzyku. Tak to właśnie wygląda. Wspominane wcześniej chomiki, które rozbijane są na ścianach wyglądają po prostu jak wielkie białe ameby. Żadnych łapek, nóżek i charakterystycznych kuperków. Postacie głównych bohaterów na zbliżeniach porażają brzydotą. A zbliżeń będzie niemało, gdyż pewni siebie autorzy wcisnęli w grę masę filmików opartych na jej silniku. Podczas filmików kamera zagląda często tam, gdzie oko gracza dostępu nie ma i wyłazi po prostu siano. Nie był to najlepszy chwyt. Wszystko, co napisałem powyżej o tej – przypominam – ośmiogodzinnej, dość topornej grze sprawia, że produkt wydaje się faktycznie niedopracowany. Nieco inaczej jest z dźwiękiem. Gra aktorów na naprawdę wysokim poziomie, ciekawe teksty (zwłaszcza katowanego królika) i fajne wstawki muzyczne. Jest na czym „ucho zawiesić". I co? Być może spodziewaliśmy się zbyt wiele po tej grze. Królik na łańcuchu był naprawdę rewelacyjnym pomysłem, który zafałszował jej jakość. Tak naprawdę jednak jest to średni platformer. Nastała moda na humorystyczne gry tego typu i już niemal każdy tytuł ma wesołe momenty. Przed zakupem tej gry poważnie bym się zastanowił. Konkurencja jest zbyt duża.

Grabarz



Poziomy są wykonane bez polotu i dość sterylnie. W sumie to przecież głównie laboratoria, ale...

Mini-Whiplash za friko

Na stronie www.whiplashgame.com zawarto nie tylko klasyczne informacje o grze, ale także wywiad z Team Whiplash – zwróćcie uwagę, co chwali się w tym tytule najczęściej: głównych bohaterów. Zgadzam się z tym: jedyny naprawdę udany pomysł. Natomiast oprócz tego są na serwisie informacje o grze, tapetki, ikonki, a także gra we flashu, która jest bardzo prostym, acz wciągającym platformerkiem. Jak na razie dostępny jest jej pierwszy epizod, a następne części w produkcji.

PS2 i Xbox — *Świetni bohaterowie, zmarnowany pomysł.*

- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* Crystal Dyn.
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.6

- **Dobre:** Kawał dobrej roboty - ładna oprawa, dobre sterowanie, różnorodne zadania. Naprawdę nie ma na co narzekać.
- **Złe:** Ile razy mam powtarzać, że złe są te potworne Cylonsy. Łatać je mi tu, bez wyrzutów sumienia.
- **Brzydkie:** System sejwowania i... Cylonsy!!!

Battlestar Galactica

Dawno, dawno temu, w odległej galaktyce... Ech, nie tak dawno, bo w siedemdziesiątych i osiemdziesiątych latach ubiegłego stulecia i nie tak daleko, ponieważ wydarzenia te miały miejsce w Stanach Zjednoczonych. Pewnego dnia na ekrany kin wszedł film pod wiele mówiącym tytułem „Star Wars". I zaczęło się.

Panika ogarnęła dosłownie wszystkich. Naiwnych kinomaniaków, bojaźliwe staruszki, które biją na alarm zazwyczaj, gdy jakieś zjawisko stanie się nazbyt popularne i wręcz nie wypada się do niego nie przyczepić oraz producentów filmowych. Tym ostatnim chyba najbardziej. Przecież jak może im uciekać sprzed nosa taka kasa! Dlatego też w krótkim czasie, na fali popularności powstało wiele kosmicznych epopei. Niektóre z nich zdobyły tak szeroką widownię, że przetrwały do dziś. Tak stało się właśnie z Battlestar Galactica. Może nie wiecie, ale jakiś czas temu wyszła jej reedycja na DVD, a na początku grudnia zaczęto w Wielkiej Brytanii emitować nowy serial z tego uniwersum.

Scenariusz jest ciekawy. Przodkowie bohaterów Battlestar Galactica chcieli się pobawić w Boga i stworzyli rasę inteligentnych robotów. Czy generacji młodych ludzi wychowanej na Matriksie muszę mówić, że maszyny zbuntowały się i wytoczyły przeciwko ludziom ciężkie działa? Nagle okazało się, że nasza cywilizacja drastycznie się skurczyła i nastał czas ostatecznej bitwy. Bitwy, w której główną rolę odegrają olbrzymie krążowniki.

Jednym z nich jest Galactica. To wokół niej wszystko się kręci. Ale nie będziecie się nią rozbijać po pasmach meteorów. Wcielicie się w jednego z pilotów szybkich i zwrotnych myśliwców. Zadania są różnorodne, właściwie rzadko będą się sprowadzać do rozstrzelania wszystkich oponentów. Walka będzie jednynie tłem dla Waszych działań. Trzeba będzie ochronić mostek macierzystego statku, wspomóc towarzysza lub zniszczyć anteny. Jest tego dużo, a że wszystko dzieje się niezwykle wartko, nuda absolutnie nie grozi. Bardzo łatwo jest dać się wciągnąć w zadymę, ale musicie pamiętać, że poszczególne wytyczne są Waszym priorytetem. Dlatego lepiej pozostawić walkę towarzyszom, a samemu szybko transportować się w określone miejsce i wykonywać misję. Jeśli nie weźmiecie sobie tego do serca, może okazać się, że polegniecie po pięciu minutach zabawy, ponieważ nie obroniliście krążownika. Oczywiście czasami dość trudno znaleźć małą wieżyczkę zawieszoną gdzieś w przestrzeni kosmicznej, ale tu z pomocną dłonią przychodzi „kamera filmowa". Jeśli z niej skorzystacie, natychmiast ukaże Wam, gdzie należy się skierować. Jest jeszcze jedna rzecz, która może przeszkodzić Wam w wykonaniu zadań. Po zniszczeniu myśliwca przeciwników komputer pokładowy sam namierza kolejnego i zazwyczaj nie jest to najodpowiedniejszy wybór. Dlatego zapomnijcie o auto-namierzaniu i sami wybierajcie swoje cele.

Na wyposażeniu myśliwców znajdują się zwykłe blastery oraz rakiety. Te pierwsze to podstawowa broń, której będziecie używać niemal przez cały czas. Komputery pokładowe są na tyle sprytne, że pokazują nawet gdzie należy celować, aby trafić w oddalonego przeciwnika. Rakiety da się odpalić manualnie, od ręki albo z namierzaniem, które chwilę trwa. Co ciekawe - jednocześnie będziecie mogli zaznaczyć kilka celów i dopiero wypuścić salwę. Idąc dalej tropem udogodnień wychodzi na jaw, że pociski da się programować „w locie". Już wyjaśniam, na czym to polega. Przy użyciu kombinacji klawiszy w prosty sposób ustawicie czy pocisk ma zdjąć odległy cel, czy może taki, który zaraz nas minie. Jeśli wybierzecie ten drugi wariant, pocisk będzie w stanie zawrócić.

Stateczek jest zdolny wykonać kilka prostych ewolucji pomocnych w ferworze walki. Jest beczka, są obroty oraz dopalacz. Ten ostatni został przyozdobiony smakowitymi efektami, które powodują, że naprawdę czuje się przyśpieszenie. Przy okazji prędkość na dopalaczu jest wyższa, niż prędkość rakiet. Zatem spróbujcie odpalić salwę, a chwile potem ruszyć z kopyta. Znajdziecie się przy celu szybciej, niż wystrzelone pociski!

To, co widzimy w grze dość wiernie odzwierciedla wizję filmowców. Pojazdy bardzo przypominają te z serii Stars Wars, więc każdy fan kosmicznych sag od razu poczuje się jak w domu za piecem u wujka Lucasa. Ale oprawa graficzna nie powaliła mnie. Jest po prostu dobrze, bez rewelki. Z drugiej strony należy pochwalić pracę kamery oraz animację, która nie rwie nawet podczas największych zamieszek. Reszta jest dokładnie taka, jak sobie wyobrażacie. Są wybuchy, smugi pozostawione przez statki, mgławice, gwiazdy... a także śmigające rakiety i efekty używania różnych broni.

Aspekty dźwiękowe chyba zostały odepchnięte na drugi plan, albo nie miał się kto nimi zająć. Nic mnie nie zachwyciło. Muzyka, odgłosy walki oraz rozmowy są przez większość czasu w porządku, ale czasami wchodzą w tak nijaki ton, że w ogóle się ich nie zauważa. Oprócz oczywiście gadek Cylonsów, tych nie da się ominąć bez pogardliwego uśmiechu na twarzy. Ale w sumie to taki mały relikt ubiegłego wieku, więc niech im będzie.

Nie obyło się bez małych niedociągnięć. Jednym z nich jest system zapisywania stanu gry. Taka opcja pojawia się zawsze między misjami, ale to za mało. W jednej miejscówce czasami trzeba wykonać kilka różnych zadań, a niektóre ciągną się nawet po kilkanaście minut. Rozwalą Was pod sam koniec, zaczynacie całą misję od nowa. Cóż, taki urok gier zręcznościowych.

Komu polecam Battlestar Galactica? Na pewno fanom kosmicznych strzelanek. To kawał dobrej roboty. Za nimi w kolejce po swoją kopię gry powinni ustawić się oczywiście Ci, którym na dźwięk słowa „galaktika" kręci się łezka w oku. A na samym końcu niech staną starwarsowcy, którym brak dobrej sieczki w tych klimatach. Wychodzi na to, że wszyscy będą zadowoleni.

OG

Xbox i PS2 — *Dobry kosmiczny shooter. Więcej ich!*

- *Wydawca:* VU Games
- *Producent:* Warthog
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.6

Fugitive Hunter: War on Terror

Fugitive Hunter miał spory potencjał: oto gra, w której ścigamy prawdziwych przestępców znajdujących się na liście najbardziej poszukiwanych ludzi przez FBI.

Głównym bossem jest nie kto inny, jak sam Osama Bin Laden, najgroźniejszy terrorysta w turbanie i amerykańskiej kurtce wojskowej. Jednak by do niego dotrzeć, trzeba wpierw wyłapać kilkunastu innych przebiegłych zbiegów. Wcielamy się w niejakiego Seavera, agenta terenowego organizacji CIFR (Criminal Interdiction and Fugitive Recovery Task Force). Żołnierz jest świetnie wyszkolony, zna się na broni no i ma niezwykłą ochotę ja najszybciej przystąpić do eksterminacji terroru. Autorzy przygotowali kilkanaście misji bojowych w różnych zakątkach świata – zmienia się głównie grafika i ubranie przeciwników, bo zabawa pozostaje praktycznie bez zmian i polega głównie na wyrżnięciu wszystkiego, co się rusza. A potem znowu, bo przeciwnicy magicznie pojawiają się od nowa, gdy na przykład Seaver znajdzie poszukiwane dowody rzeczowe w jednym z pomieszczeń. Najmniejsza linia oporu... Podobnie rzecz ma się z konstrukcją leveli: są proste, a miejscami nawet prymitywne. Idź przed siebie, zastrzel wszystkich, weź coś, idź przed siebie... i tak dalej. Nie ma o czym pisać.

Można za to napisać o pomyśle autorów na ubarwienie zabawy. Gdy Seaver wymorduje już setki adwersarzy, na jego drodze staje bosiak. Kamera przyłącza się wtedy na specjalny tryb walki, pokazujący obie postacie z boku. Agent umie kopnąć, użyć rąk bądź zablokować ciosy. Zaraz, czy ja tego gdzieś nie widziałem? Oczywiście – niemal identyczny patent zastosowano w Terminator 3: Rise of the Machines. A jak się okazuje, obie gry są dziełem tej samej ekipy – Black Ops. I w obu przypadkach walka wręcz po prostu nie działa, jest słaba i polega na mashowaniu kilku przycisków w nadziei na pokonanie przeciwnika.

Fugitive Hunter jest pełen błędów i niedoróbek. Przeciwnicy blokują się na ścianach, strzał z bazooki pod nogi nadbiegającego gościa wcale nie gwarantuje jego śmierci i tak dalej. Czy jest zatem coś dobrego w tej grze? Hmm. Arsenał jest całkiem pokaźny – snajperka, karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet i granatów. Fajnie zrobiony jest efekt strzału; waląc z AK 47 czuć spory rozrzut tej broni. Porządne są także odgłosy wydawane przez karabiny. Chyba tyle, bo grafika jest nędzna i wygląda jak PS one w wysokiej rozdzielczości. Wprawdzie animację przeciwników zrealizowano w technologii motion-capture,

ale ich skoki raczej śmieszą, niż bawią. Tekstury są mierne, obiekty kanciaste. Dobrze chociaż, że animacja jest płynna – nawet, gdy na ekranie znajduje się kilku przeciwników. Fugitive Hunter to klasyczny przykład gry klasy B. Stosunek ceny do jakości jest tu odpowiedni, bo FH sprzedawany jest w tak zwanej „dobrej cenie". Pozycja do rozważenia dla maniakalnych fanów shooterów fpp, kiedy zaliczą już wszystkie lepsze pozycje z tego gatunku. No chyba, że ktoś nie może się powstrzymać od pokusy schwytania Bin Ladena. Ale uwaga - nie ma żadnego trybu multi!

Gulash

PlayStation 2 — *Gra słaba, ale tania. Może ktoś się skusi.*

- *Wydawca:* Encore
- *Producent:* Black Ops
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

4.9

Wykorzystuje: *Memory Card 8Mb, Dual Shock 2*

Bomberman Kart

Nowe „dzieło" Hudson Soft można ukończyć w 15 minut. Cena tej gry to 199 złotych.

„Kart World" to ścieżka kariery. Przed przystąpieniem do wyścigu należy wybrać zawodnika i pojazd. Następnie gra przenosi nas na jeden z czterech torów wyścigowych, gdzie rozpoczyna się konkurencja. Okropna muzyka nie przestaje nas terroryzować. Prosta, bardzo rozmyta tekstura asfaltu i niesamowicie oszczędnie, wręcz surowo zrobione pobocze kłują w oczy. Trasa nie oferuje niemal żadnych zawiłości, skoczni, stromych spadków czy skrótów. Nie wymusza nawet poślizgów przy wchodzeniu w zakręt. Na drodze porozrzucano kilka śmiesznych dopałek (rakiety, bomby, przyspieszenia), ale nie potrafią one w jakiś zdecydowany sposób podnieść wartości gry.

Ciekawostką jest drugi tryb o nazwie „Bomberman". Odświeżymy sobie w nim leciwą grę, w której ganiając po labiryntach rozstawialiśmy bomby niszcząc ściany, przeszkody i przeciwników. Wykonanie przypomina czasy pierwszych systemów do gier i nie zostało podrasowane. Jednak to rozstawianie bomb i zastawianie pułapek na przeciwników ma w sobie znacznie więcej miodu niż tytułowe wyścigi. Skandal, że taka gra pojawia się pod koniec 2003 roku. **[Matt]**

PlayStation 2

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Hudson Soft
- *Liczba graczy:* 1-4

3.4

Bloody Roar 4

Od dawna wiadomo w jaki sposób świnki ratują ludziom życie. Otóż ich organy świetnie się nadają do przeszczepów, bo są bardzo do ludzkich podobne.

Bohaterowie serii Bloody Roar też ratują ludziom życie. Biją się między sobą, zamiast wybijać przechodniów. I chwała im za to. Bloody Roar to seria mordobić, w której nawalamy się „łakami", czyli ludźmi zdolnymi transformować w bitewne formy zwierzęce (tu np. wilkołak jest bitewną formą od wilka, a ponieważ w grze są różne „łaki", to już wiecie o co chodzi). W czwartej odsłonie gry oprócz czternastu znanych dotychczas postaci pojawiły się trzy nowe: panienka, która zmienia się w demono-kraba i przypomina BloodRayne, koleś zmieniający się we wronołaka i dziadek z wnunią (taka dziwna podwójna postać), gdzie wnunia zmienia się w liska. Super, że są te nowe postacie, ale... Żadna z nich niczym szczególnym się nie wyróżnia. Może poza dziadziem z wnunią – takich pomysłów oczekiwalibyśmy więcej. Każdy z zawodników dostał też nieco nowych technik, które dodatkowo mogą zostać rozbudowane w trybie kariery. Tocząc walki z przeciwnikami otrzymujemy punkty, które później można rozdysponować na zwiększenie szybkości, wytrzymałości, zmianę zasięgu technik, itp. Coś pomiędzy Sphere Grid z Finala X, a Weapon Masterem z Soul Calibura 2. W grze sprawdza się nieźle, zwłaszcza, że wzorem SC2 zasady zostały jeszcze bardziej skomplikowane. Dotychczas były np. dwie miarki energii. Jedna informowała o poziomie zdrowia, druga o poziomie mocy do morforwania. Im większa ekscytacja, tym więcej mocy do morfowania się. Po zmorfowaniu można było przejść do trzeciej superformy zwierzęcej, ale tylko na chwilę. Poza tym z wolna odnawiała się energia. Teraz oprócz tego wszystkiego energia do morfowania może zastępować żywotność podczas walki. Nawet jeśli ktoś nam zabierze całą żywotność, a jesteśmy w formie bestii – walczymy dalej, do utraty bestiowej energii. Dodano sidestepy w zmodyfikowanej formie, każda z postaci działa w jakiś tam sposób na strategię gry

(np. jedne postacie znoszą moc wszystkich ataków z wyskoku, inna postać znosi siłę ataków ładowanych), a więc komplikacja zasad. Niestety! Wszystko to działa na starym silniku i bokiem już wyłażą areny, które choć fajne - albo są zupełnie martwe i nudne, albo tekstury na nich po prostu odrzucają.

Seria Bloody Roar rozwija się koncepcyjnie, ale zdecydowanie zatrzymała się graficznie, nie mówiąc już o dźwięku. Nie wróżę też sukcesu opcji Career, gdzie można modyfikować zawodnika. Na tę chwilę Hudson zaczyna tracić wyrobioną pozycję. Kiedy zaczynali, łapali za pięty Tekkena. Teraz dawno już stracili z nim kontakt wzrokowy i lecą do drugiej ligi. Choć gra jest brutalniejsza, uderzenia dają głośniejszy pogłos i większe eksplozje, zostaną przy niej najpewniej miłośnicy bijatyk 2D, którzy lubią czasem odmianę, no i miłośnicy mangi oraz anime. Tych wiadomo, końmi nie odciągniesz.

Grabarz

PlayStation 2 — *Witamy w katalogu gier klasy B.*

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Hudson Soft
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.8

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

- **Dobre:** Ciekawa rozgrywka, przyjemna dla oka grafika oraz klimat fantasy.
- **Złe:** Momentami jednak zbyt prosta.
- **Brzydkie:** Kamera w GC to złośliwa bestia i trudniej ja okiełznać niż całą bandę rozszalałych goblinów.

Goblin Commander
Unleash the Horde

Goblin Commander to nie Warcraft, a gobliny to nie to samo co orki. Ale nie zmienia to faktu, że miłośnicy konsolowych RTS'ów mogą zacierać rączki.

Autorami Goblin Commander są bracia Chris i Rob Milar, pracujący wcześniej w ekipie Blizzard przy seriach Starcraft, Diablo i Warcraft. Chłopakom nie brakuje doświadczenia.

A to dlatego, że gra Jaleco Entertainment jest godnym reprezentantem gatunku RTS na nasze kochane konsole. Na nadmiar takich produkcji nie możemy narzekać, a co gorsza, jeśli już pojawi się jakiś RTS, to zazwyczaj nie wybija się niczym specjalnym ponad przeciętność. Tak było na przykład z Alien vs Predator. Niby fajna gra, ciekawa licencja, wciągająca zabawa, ale na dłuższą metę czegoś jej brakowało. I chociaż Goblin Commander również nie może się równać z największymi hitami RTS z Pieców, to w naszym konsolowym światku zajmuje zdecydowanie pozycję lidera pośród wszystkich strategii czasu rzeczywistego. Jak sama nazwa wskazuje, w roli głównej występują tutaj gobliny. Tak, tak, te obrzydliwe, śmierdzące i zazwyczaj przedstawiane jako mocno ograniczone umysłowo stworzenia, zdołały jednak załatwić sobie grę poświęcona niemal całkowicie swojej rasie. Co więcej, z przebiegu scenariusza dowiecie się paru bardzo ciekawych faktów dotyczących tych istot i może zmienicie nieco swoje podejście do, w gruncie rzeczy sympatycznych i szlachetnych, goblinów. Jednak nie radziłbym szukać tutaj jakichś wzruszających historyjek czy romantycznych opowiastek i sugerowałbym raczej skoncentrować się na samej zabawie. A ta prezentuje się niezwykle smakowicie. Żeby nie było nieporozumień – Goblin Commander jest niezwykle uproszczonym RTSem i każdy, kto doszukiwałby się tutaj jakiejś głębi z góry skazany jest na zawód. Ale przecież proste nie zawsze znaczy gorsze.

W kampanii fabularnej przejmujemy kontrolę nad kilkoma klanami goblinów, które po opuszczeniu podziemi rozpoczynają walkę o przetrwanie na powierzchni. Przetrwanie zazwyczaj oznacza wojnę, a z kolei wojna wymaga wojska, zasobów naturalnych oraz funduszy. Jedynymi zasobami, jakie mają znaczenie w Unleash the Horde są złoto i dusze. Owe surowce pozyskiwane z pokonanych wrogów, kopalń, lub olbrzymich głazów są oczywiście niezbędne do rozbudowy potencjału goblińskich klanów i podniesienia ich skuteczności w trakcie walki. W sumie może nie ma tu za dużo surowców do kontroli, ale po co się nimi przejmować, skoro znacznie lepiej jest się skupić na licznych potyczkach. Bardzo przyjemnych potyczkach, należy dodać. W sumie to nieważne z kim właśnie krzyżujemy oręż, bo z kimkolwiek byśmy nie walczyli, to ten element gry dostarcza nam bardzo dużo satysfakcji. Zawdzięczamy to przede wszystkim bardzo dobremu sterowaniu, co jest rzadkością biorąc pod uwagę możliwości, jakie oferuje konsolowy pad. Chłopaki z Jaleco potrafili jednak tak opracować sterowanie, że chociaż prawie wszystkie przyciski kontrolera mają przypisane jakieś stałe funkcje, to nie pojawiają się praktycznie żadne problemy z kontrolą poszczególnych jednostek i wydawaniem rozkazów. Przy pomocy lewej gałki sterujemy grupą goblinów lub pojedynczymi żołnierzami, zaś gałka po prawej stronie odpowiada za ustawienia kamery. To oczywiście całkowite podstawy, ale przyswojenie reszty komend nie zajmie Wam więcej niż pół godziny. Z łatwością zmienicie jednostki wybierając grupy wojowników pochodzących z czterech klanów, które jednocześnie mogą znajdować się na ekranie. Liczba oraz charakter dostępnych wojaków także są imponujące, a różnice pomiędzy nimi naprawdę są niezwykle istotne w walce. Jedne jednostki są wytrzymalsze, ale za to wojownicy innego klanu wykazują się większą szybkością i zwinnością. Kogo wybrać do wykonania danego zadania? A może później przydadzą się miotacze głazów mogący razić przeciwnika na odległość? Trudna sprawa? No to wezwijmy kamiennego giganta, który z oddziałów wroga potrafi zrobić krwawą miazgę jednym machnięciem potężnej maczugi. No cóż, wszystko zależy od tego, jaką taktykę obejmiecie i czy rozsądnie będziecie obchodzili się ze swoimi oddziałami. W każdym razie bezpośrednia walka, czy też demolowanie napotkanych baz i osad to niezwykle przyjemne zajęcie dla każdego goblina, a teraz także i dla nas. Zabawa jest zazwyczaj tym przyjemniejsza, im ładniejsza oprawa audio-video, ale w GC ta zasada nie sprawdza się tak do końca. Czemu? Otóż dowodzenie goblińskimi oddziałami i zdobywanie nowych terytoriów jest niezwykle rajcujące nawet pomimo tego, że grafika to żaden ósmy cud świata. Trójwymiarowe plansze zostały wykonane z rozmachem, a sama struktura poziomów dokładnie przemyślana, ale nie można tu mówić o jakiejś porywającej finezji, czy rewelacyjnym warsztacie. Na dodatek dobrą zabawę stara się sabotować mało mobilna kamera, która często ustawia się tak, żebyśmy nie mogli zobaczyć tego, co akurat jest dla nas najważniejsze. No chyba, że lubicie sytuacje, kiedy na polu walki zostało tylko kilku Waszych podopiecznych zmagających się z wrogiem, ale zamiast skupić się na najważniejszym miejscu, kamera stara się złapać jak najlepsze ujęcie porastającej legendarną krainę goblinów roślinności. Ten problem szczególnie doskwiera przy dużych zbliżeniach teatru działań wojennych, ale na to już nie poradzimy.

Kto by pomyślał, że z tego wyjdzie taki przyjemny kawałek kodu? Bez zbędnych komplikacji można pokierować hordą morderczych gobasów i odkryć prawdę o naturze tej legendarnej rasy. Jeżeli macie głód RTSów, a w pokoju obok konsoli nie stoi mocno dopasiony Piec, to śmiało chwytajcie za GC. Gra jest bardziej rozbudowana niż Alien vs. Predator i, co ważniejsze, daje trochę więcej radości i satysfakcji niż wspomniany tytuł. Przyjemny klimacik fantasy też ma tu coś do powiedzenia. Szkoda tylko, że oprócz split screenu dla dwóch graczy nie ma jakiejś poważnej propozycji dla miłośników potyczek z kolegami. Szczególnie boli to w przypadku Xboxa i usługi Live!.

Qoora

Xbox i PS2 — *Ofensywa goblinów zakończona zwycięstwem!*

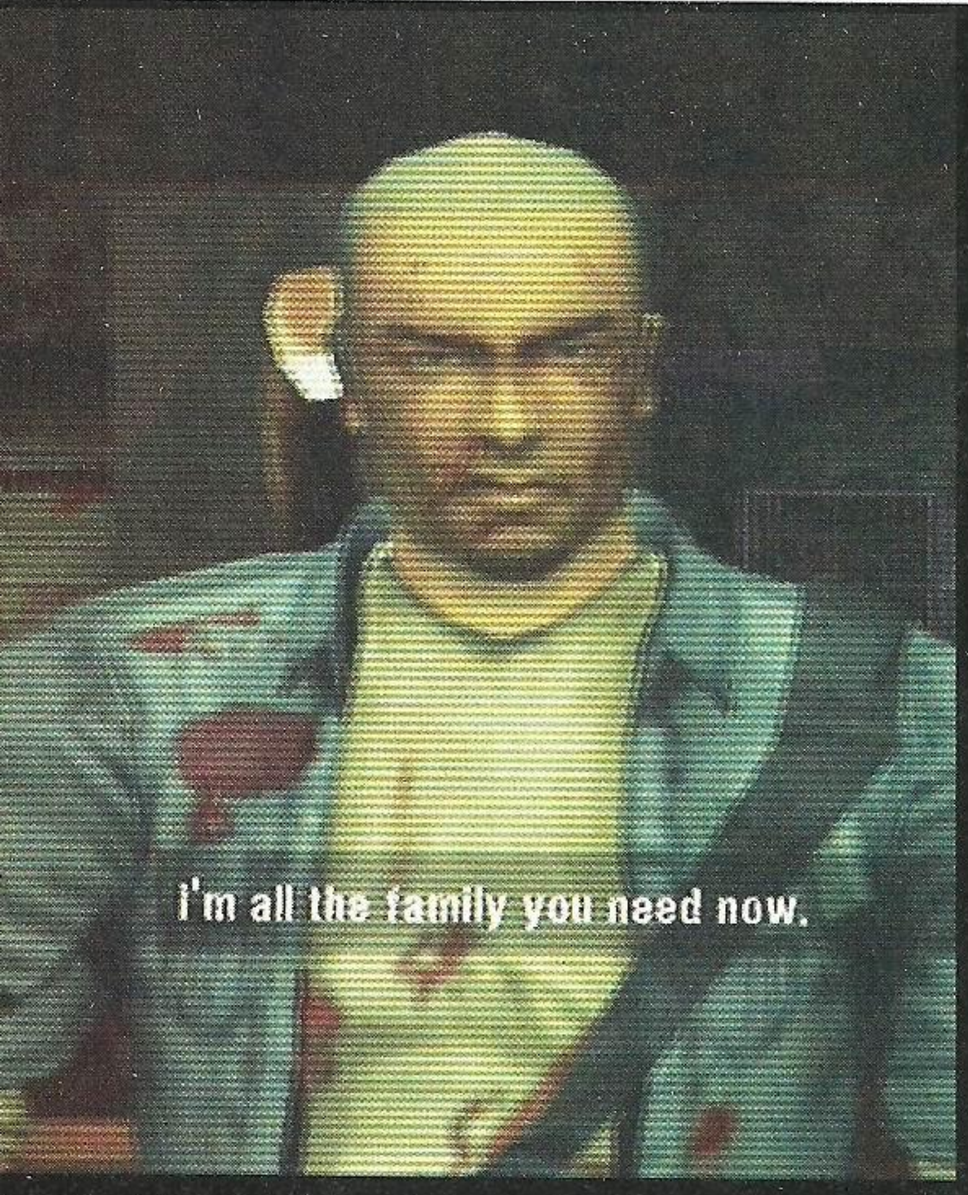
- *Wydawca:* Jaleco Ent.
- *Producent:* Jaleco Ent.
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.9

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc*

- **Dobre:** Wszystkie rzeczy, które są złe w naszym świecie, zostały ukazane w Manhunt piekielnie dobrze.
- **Złe:** Ta gra jest chora i zła. Ale to nie jest dla niej żadną ujmą.
- **Brzydkie:** Manhunt to nie GTA. Gra jest liniowa (ale i tak oferuje kilkanaście godzin „zabawy").



Manhunt

"Snuff to wielkomiejski mit!" (Max California, 8MM)

Każdy kto oglądał „8 milimetrów" wie, o co chodzi. Snuffy trudno zdobyć. Być może właśnie dlatego tajemniczy Reżyser postanowił sam nakręcić nieco materiału. Aby go sprzedać? Nieee - raczej dla własnej przyjemności. Przy takich filmach głównym problemem są aktorzy. Reżyser jednak ma swój chory łeb nie od parady - kto będzie lepszym wykonawcą niż skazaniec, który nie ma nic do stracenia? Nasz bohater jest właśnie takim skazańcem. W dniu wyroku spotkała go jednak spora niespodzianka - zamiast śmiertelnego zatrzyku dostał środek usypiający, by obudzić się w tajemniczej celi. Tam Reżyser zaoferował mu zachowanie życia, w zamian za „małe przedstawienie". Chcąc nie chcąc, były skazany przyjął propozycję, by znaleźć się w tajemniczym mieście wypełnionym kamerami wideo i grasującymi po nim łowcami. Tylko kto jest zwierzyną? Oddajmy mu głos.

"Jestem chorym świrem... Nazywam się James Earl Cash i siedzę po uszy w tym bagnie. Czy to lepsze niż kara śmierci? Nie wiem. Żyję tylko po to, by dorwać tego samobójcę, który pociąga za sznurki i nakarmić go jego własnymi flakami. Reszta nie ma znaczenia. Dlaczego zabijam? Cóż - jestem chorym świrem - ale oni są jeszcze gorsi... Dlaczego zabijam? Bo muszę? Bo mogę. Bo lubię."

„- Co jest na tych?
- Gwałty. Chory szajs.
- A coś mocniejszego?
- Nie istnieje nic mocniejszego.
- A snuffy?
- Spieprzaj!..."

(8MM)

„Kamera... akcja!" (Reżyser, Manhunt)

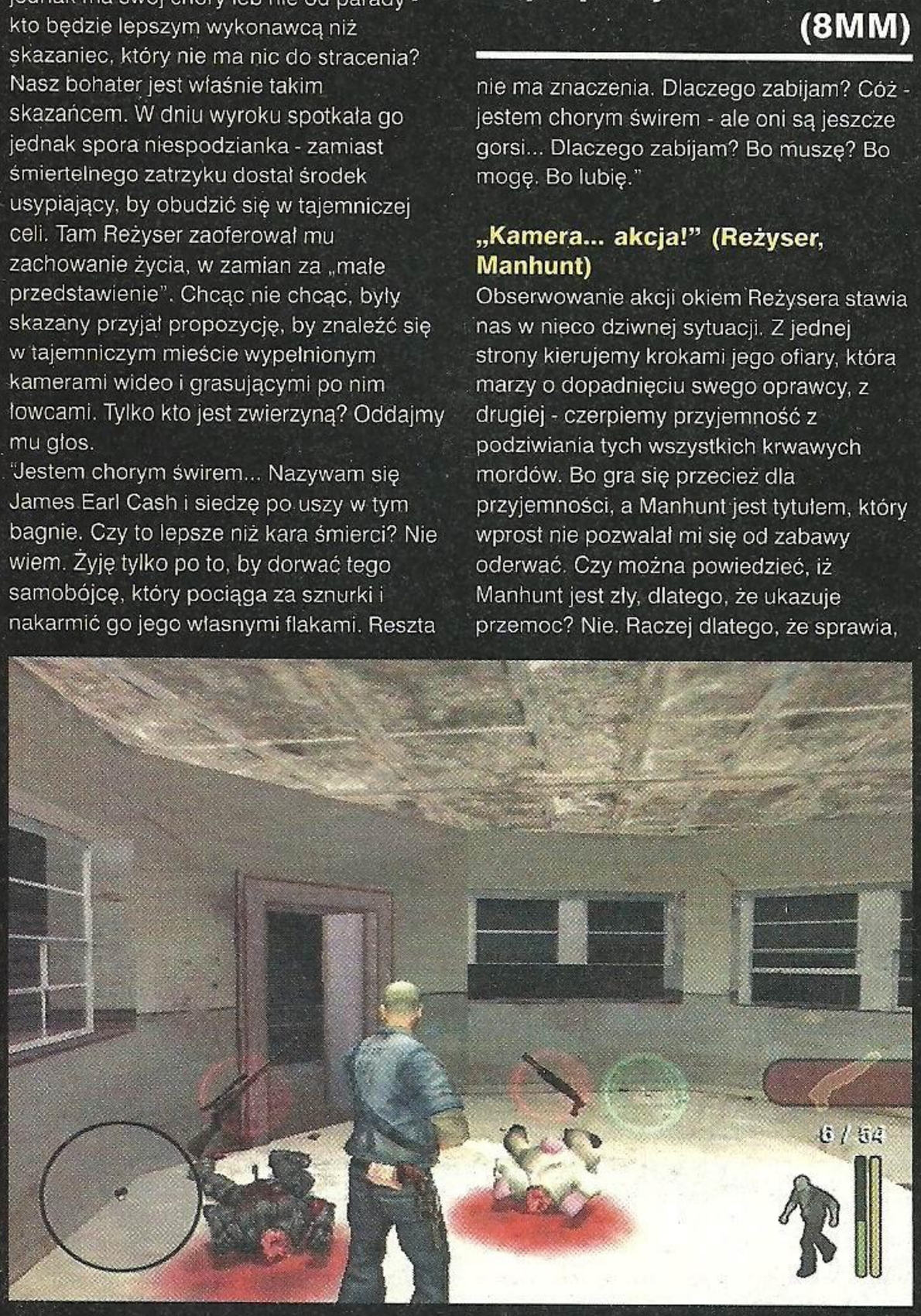
Obserwowanie akcji okiem Reżysera stawia nas w nieco dziwnej sytuacji. Z jednej strony kierujemy krokami jego ofiary, która marzy o dopadnięciu swego oprawcy, z drugiej - czerpiemy przyjemność z podziwiania tych wszystkich krwawych mordów. Bo gra się przecież dla przyjemności, a Manhunt jest tytułem, który wprost nie pozwalał mi się od zabawy oderwać. Czy można powiedzieć, iż Manhunt jest zły, dlatego, że ukazuje przemoc? Nie. Raczej dlatego, że sprawia, iż gracz zaczyna ją lubić. Delektować się każdym zabójstwem, tak jak pokręcony Reżyser, udzielający Cashowi wskazówek i służący pomocną dłonią, byle tylko sfilmować jeszcze więcej śmierci. A James jest idealną maszyną do zabijania.

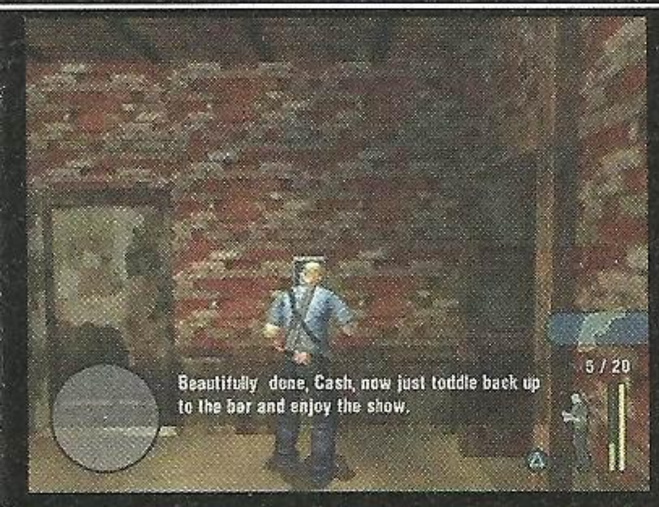
Nasz bohater porusza się, działa i wygląda jak degenerat. Zdarza się, że na jego widok łowcy reagują okrzykiem przerażenia - to miły i budujący akcent. Bardzo zdziwiło mnie, gdy po wyłapaniu kilku uderzeń kijem wielki skinhead zaczął w popłochu uciekać, wzywać pomocy i błagać o litość. Na szczęście zadawanie ciosów w biegu nie stanowi problemu, a Cash jest niezłym sprinterem. Co ciekawe, członkowie polujących na Jamesa gangów, o ile w grupie potrafią być bardzo niebezpieczni, pojedyńczo nie stanowią już zbyt dużego zagrożenia. Oczywiście w zależności od posiadanej przez obie strony broni.

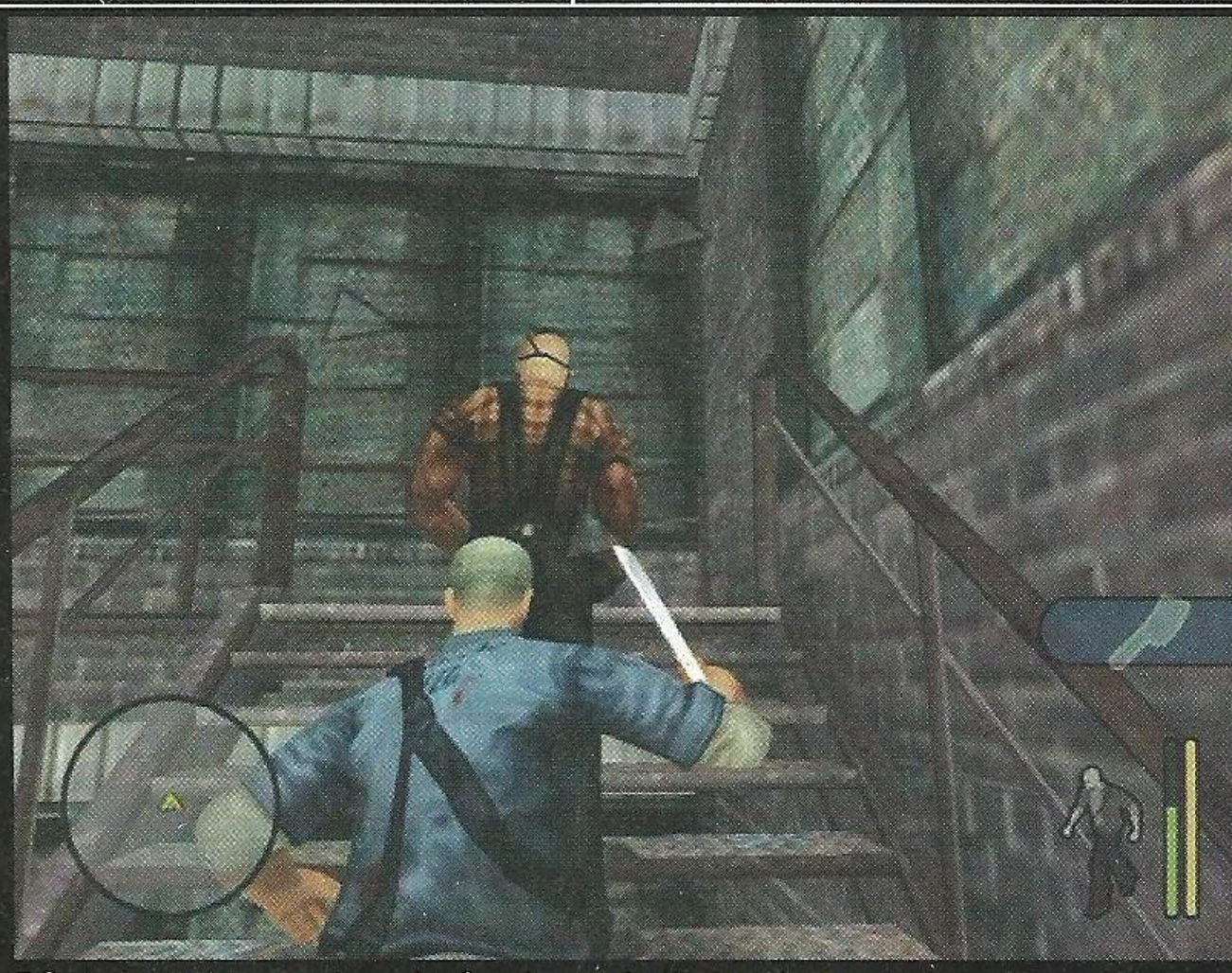
„Czy kiedykolwiek widziałeś coś takiego?" (David Mills, Se7en)

Design gry jest zabójczy. Śmierć, przemoc, brud, krew, skrzywienia psychiczne, dewiacje - te wyrazy przychodzą mi do głowy na myśl o Manhunt. Wszystko to przedstawione jest w bardzo realistyczny sposób. Tu nie ma miejsca na komiksowe, przekolorowane światy - realia Manhunta tchną na milę okrucieństwem, a naturalistyczne sceny zabójstw niejedną osobę doprowadzą na skraj mdłości. A może i dalej? Scenerie robią wrażenie. Brudne, odrapane ściany, poplamione gdzieniegdzie krwią, wiszące u sufitu trupy, poszatkowane ludzkie szczątki, uciekające spod nóg szczury, kruki i wrony obsiadające martwych - przypomina to jakiś horror, którym Manhunt w istocie jest - tylko, że o wiele straszniejszym, bo z psychopatami, zamiast wyimaginowanych potworów.

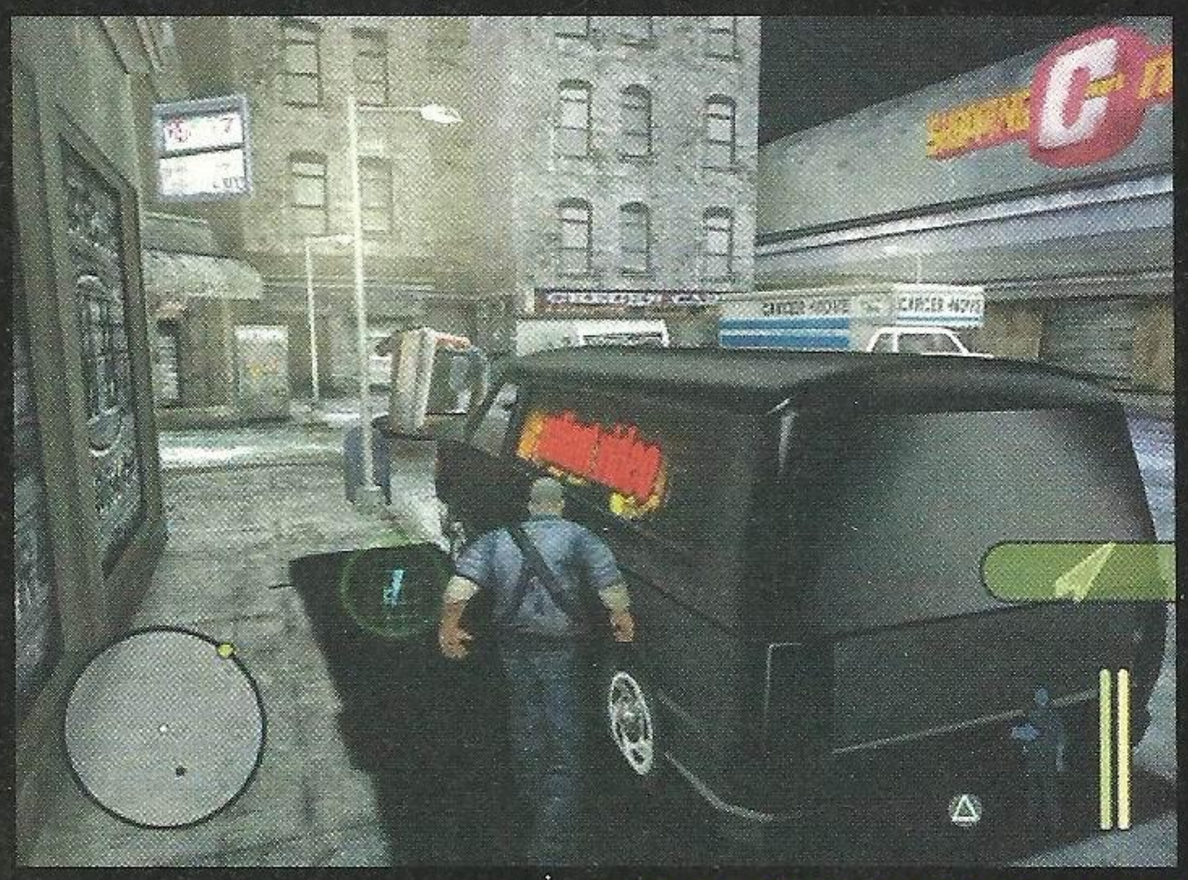
Menu gry, przerywniki filmowe, wszystko ukazane jest w typowym dla Manhunta, mrocznym stylu. Liczniki czasu przywodzące na myśl przemysłowe systemy monitoringu, przeplot, ziarnistość i zakłócenia, plus umiejętnie dobrane kolory. Natomiast takie smaczki jak nazwy poziomów trudności (Fetish i Hardcore), czy punkty przyznawane za „styl" wciągają gracza coraz bardziej w głąb tego perwersyjnego widowiska, a zredukowane do minimum czasy ładowania sprawiają, że jeszcze trudniej oprzeć się pokusie kontynuowania zabawy, nawet po druzgocącej (dosłownie i w przenośni) porażce.







■ Cash skrada się z maczetą w ręku. Czy chce przekroić arbuza temu sympatycznemu dżentelmenowi z przodu? Kto odgadnie tę arcytrudną zagadkę?



Mikrofon w rzeźni, żaba w sokowirówce

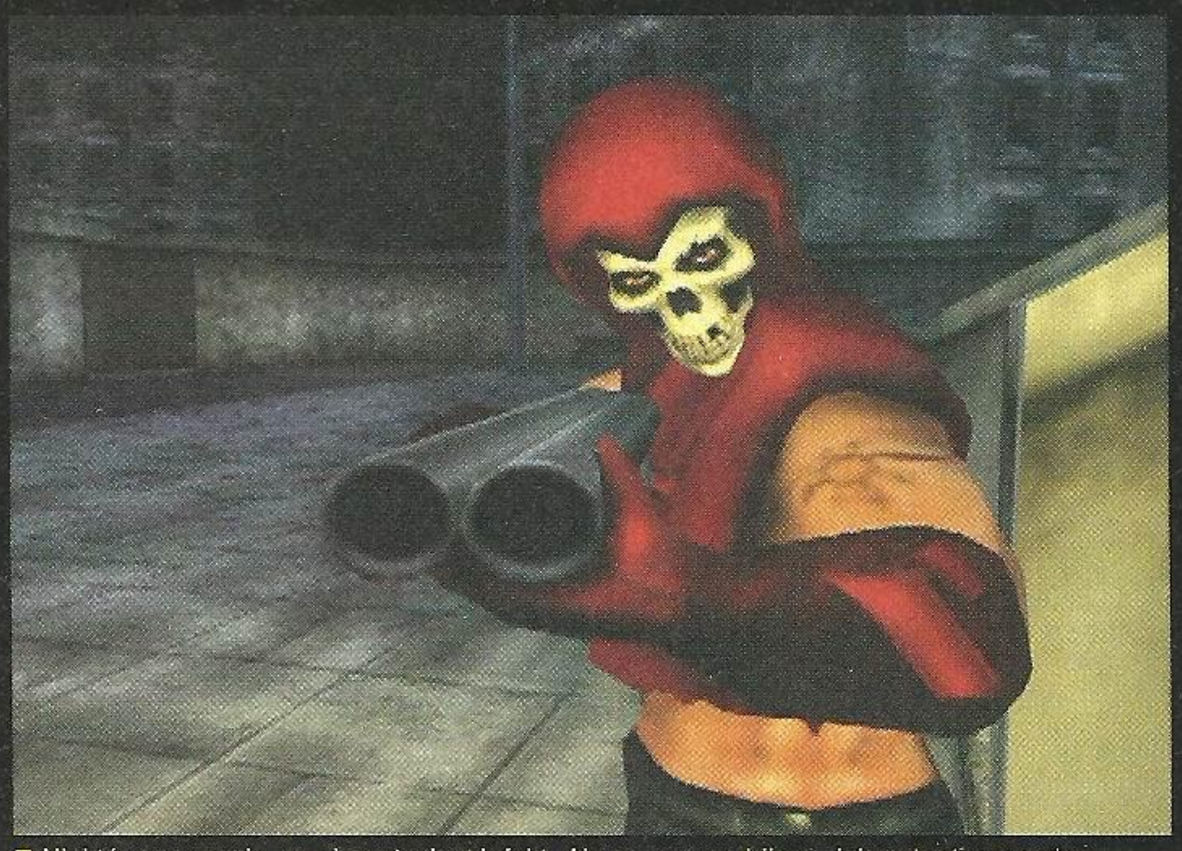
Atmosferę zagrożenia czuć na każdym kroku. Mocne, basowe uderzenia mające sugerować głośne bicie serca i pulsowanie krwi w skroniach przyczajonego w ciemnym zaułku bohatera potrafi zagrać na nerwach. Podobnie jak niepokojąca muzyka pomieszana ze strasznymi odłosami. Jest ciężka, mroczna i żywo reaguje na wydarzenia w grze, podtrzymując napięcie, niekiedy zaskakując czy przerażając. Świst wiatru, jakieś trzaski w oddali, uczucie osaczenia i zagrożenia tak mocne, że potrafiące sparaliżować ruchy gracza. To właśnie składa się na zabójczą ścieżkę dźwiękową Manhunta.

Wszelkie odgłosy są po prostu fachowe. Kiedy po raz pierwszy usłyszałem dźwięk jaki wydała czaszka leżącego wroga po zetknięciu się z metalowym kijem do baseballa, aż ciarki przeszły mi po plecach. Brzmiał jakby po prostu wypluła mózg. Niesamowicie nieapetyczne. Niemalże tak bardzo, jak jedna z pierwszych scen w filmie „Nieodwracalne", gdzie na oczach widzów jeden pan zadaje drugiemu kilkanaście ciosów gaśnicą. W twarz. Podobnie jak ten świetny obraz, grę polecam jedynie osobom o mocnych nerwach i żołądkach. Doskonała technicznie i bardzo sugestywna oprawa dźwiękowa odgrywa znaczącą rolę w kreowaniu obłąkańczej atmosfery zepsucia, jaka panuje w Manhunt. Do tego patent z headsetem, o którym możecie przeczytać w ramce obok.

„Znajdę cię! Czuję twój zapach!" (Wardog, Manhunt)

Jeśli chodzi o system gry, od razu trzeba to napisać - Manhunt to skradanka pełną gębą. Każdy źle zaplanowany atak stawia nas przed koniecznością walki wręcz, a przeciwnik ma niemal tak wysokie szanse na zwycięstwo jak Cash. Natomiast walka z dwoma lub trzema łowcami to praktycznie samobójstwo, dlatego też w takich przypadkach zalecana jest ucieczka. Dokąd? Do ciemnych zaułków. Z początku wydawało mi się to naciągane, ale kiedy zagrałem i zobaczyłem, stwierdziłem, iż patent jest pierwszorzędny i do tego bardzo wiarygodny. Bowiem kiedy stajemy na miejscu łowcy i wpatrzymy się w ciemny kąt, nie zobaczymy wiele. Chyba nie raz zdarzyło Wam się wejść z jasnego pomieszczenie do ciemnego? Tak więc znacie zasadę.

Jednakże gra zakłada też odstępstwa od reguły, co bardzo jej się chwali. Ciemność nie ukryje nas i nie ochroni jak jakiś bunkier - jeżeli wybierzemy ciemny plac, przez który będzie „po drodze" łowcy, ten gdy wejdzie w mrok, zobaczy Jamesa. Podobnie, jeżeli będziemy hałasować, a wróg nie będzie zbyt daleko. Miernik hałasu połączony z radarem to niezwykle ważny element gry. Idąc lub skradając się nasz bohater nie wydaje żadnych głośnych dźwięków (chyba, że stąpa po jakimś gruzie czy żwirze). Kiedy jednak przytrzymamy przycisk biegu, hałas będzie już słyszalny w sporej odległości. Dodatkowo, w ciemności łatwo jest wpaść na jakiś śmietnik czy wózek, co zwróci uwagę całej okolicy. Zakres hałasu, jaki wywołujemy przedstawia się na okrągłym radarze za pomocą różnej wielkości okręgów. Są na nim też zaznaczeni łowcy, ale tylko ci, którzy wydają jakiś dźwięk lub poruszają się. Nieświadomi niczego są reprezetowani przez żółte strzałki, zaniepokojeni przez pomarańczowe, a znający naszą kryjówkę przez czerwone. Wiemy już, że łowców wabi hałas - jak na ironię, to właśnie on (wraz z ciemnością) będzie najbardziej pomocny. Do wabienia oponentów w pułapki służą też cegły lub puszki (których można używać wielokrotnie) oraz butelki (tłuką się po rzuceniu). Nie byłbym sobą, gdybym zapomniał dodać, że można odciąć przeciwnikowi głowę i użyć jej jako wabika. Najwygodniej jednak po prostu uderzyć



■ Niektórzy gangole są aż groteskowi, fakt. Ale na pewno bije z nich autentyczne zło.

USB Headset

Początkowo pomysł grania w Manhunta z headsetem nie wydał mi się szczególnie rozsądny, ale skoro już miałem mikrofon i słuchawkę - głupio było nie spróbować. I zrobiło się zabawnie. Głos mówiącego wprost do ucha reżysera plus dźwięki i muzyka z ekranu tworzą niezłą mieszankę. Poza tym reżyser nie jest szczególnie rozmowny i mówi do Casha tylko przy specjalnych okazjach - albo ponaglając do egzekucji, albo też przy początkach poziomów.

Mikrofon nie zbiera może dźwięków najlepiej, ale wystarczy głośniej krzyknąć, aby na przykład zwabić kręcącego się po okolicy skina, którego głowa następnie zostaje oddzielona od korpusu... Z ciekawszych akcji grając w Manhunta miałem mała chrypkę i parę razy próbowałem cicho odchrząknąć na poziomie zoo z Wardogsami, ale prawdę mówiąc - trochę się bałem, bo hałas mimo wszystko był. Aha - raz też kichnąłem, ale akurat w pobliżu nikogo nie było.

Jeszcze tak na koniec - strasznie rozwalił mnie komentarz reżysera, kiedy w odstępie kilku sekund z gnata załatwiłem trzech gości pod rząd. Ekstatyczny krzyk "miałem tu właśnie mały wypadek" i świadomość czego ta sytuacja dotyczyła była dla mnie nieco niepokojąca...

Banan

■ Bardzo klimatyczna strona, na której można poczuć klimat Manhunta jest pod tym adresem: http://www.rockstargames.com/manhunt/ . Są na niej tapety, wygaszacze ekranu, screeny, filmiki i inne informacje o grze.

■ Manhunt nie jest pierwszą grą z realistycznymi zabójstwami. Przecież już przed laty w Tenchu Rikimaru i Ayame sprawnie podrzynali od tyłu gardła. Czy wtedy ktoś miał moralniaka?

czymś w ścianę albo inny obiekt. Przywabiony dziwnym dźwiękiem łowca zlustruje okolicę, a jeśli ukryliśmy się odpowiednio dobrze, nie zobaczy nas i kiedy tylko odwróci się tyłem, możemy przystąpić do jego eliminacji. Ciała zabitych, które Cash może przenosić, także odgrywają ważną rolę w odciąganiu uwagi wroga i sprawianiu, aby ustawił się w wygodnym dla nas miejscu. Taki strategiczny akcent.

Najważniejsze jednak, iż wykrycie Jamesa przez łowców nie spowoduje uruchomienia jakiegoś alarmu i zakończenia misji (jak to często w skradankach bywa) czy też znacznego obniżenia oceny (jak w Tenchu). Można uciec, można rozprawić się z niewygodnymi świadkami - pełna dowolność i nieco mniejsza presja, co czyni zabijanie jeszcze przyjemniejszym.

„Jeśli nie przyniesiesz filmu, zgwałcimy go, zabijemy i sfilmujemy to!" (Dino Velvet, 8MM)

Cóż poza tym? Zlecane przez Reżysera zadania najczęściej należą do gatunku „znajdź przedmiot, by otworzyć nim dalszą drogę", przy czym nie są to jakieś niedorzeczne kamyki, kluczyki czy medalioniki, jak na przykład w takim Resident Evil, gdzie uzbrojeni w bazooki bohaterowie mieli problemy z otwarciem drewnianych drzwiczek. W Manhunt wszystko jest w miarę logiczne - aby przerwać łańcuch zamykający bramę potrzebny będzie łom. Do przecięcia grubego sznura nada się nóż. Przedmioty te najczęściej noszą w łapkach nasi kochani i niezwykle pożyteczni łowcy - jeśli grzecznie poprosimy (najlepiej po cichu i torebką foliową) z pewnością nam je oddadzą. A zgodnie z zasadą, że w przyrodzie nic nie ginie, sprzęcik ten przyda się później jako broń. Inne zadania także należą do interesujących. Dostarczenie paliwa do dźwigu z elektromagnesem, a następnie okładanie łowców przy jego pomocy... lodówką - to trochę niecodzienna mini gra. Dalej robi się jeszcze ciekawiej. W starciach z gangiem uzbrojonych w giwery morderców, Manhunt zmienia nieco profil i ze skradanki przeobraża się w strzelaninę, z systemem wymiany ognia podobnym do tego z The Getaway - ukrywanie się za większymi przedmiotami, murkami lub ścianami, a w odpowiednim momencie faszerowanie przeciwnika ołowiem. Celuje się lokując na wrogach, ale można też manualnie ustrzelić niektórych gagatków. Kolejne urozmaicenie, jakie Reżyser zaplanował dodać do swej chorej gry, to przydzielenie Jamesowi w jednym z etapów kompana, którym musimy się opiekować – inaczej misja weźmie w łeb. Musimy więc ukrywać go w ciemnościach i prowadzić bezpieczną drogą, gdyż nasza sierotka walczyć raczej nie potrafi.

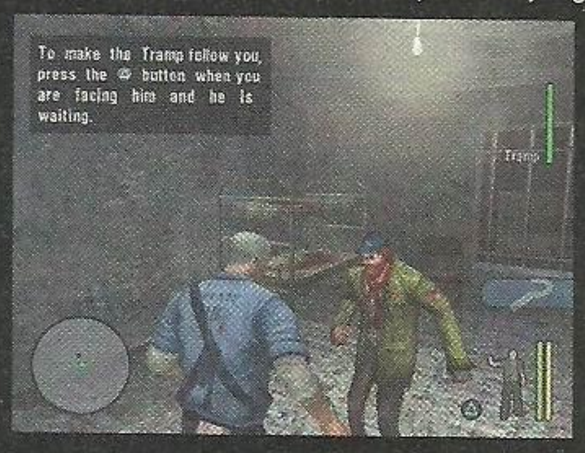
Save pointy mają postać kasety wideo, umieszczonych w strategicznych punktach. Po dotarciu do takiego, możemy zapisać stan gry i w razie nagłego zejścia rozpoczynać ponownie od danego miejsca.

"Podnieca cię zabijanie?" (Tom Welles, 8MM)

Grywalność jest niesamowita. Dla momentu, w którym wreszcie zbliżamy się na parę metrów do ofiary, warto posiedzieć w ciemności nawet parę minut stukając i pukając w ściany. Gdy wreszcie obiekt naszych zainteresowań znajdzie się w odpowiedniej odległości, mamy możliwość cichego uśmiercenia oponenta bez walki. Właśnie w ten moment autorom udało się tchnąć ducha gry. Aby zabić, przytrzymujemy przycisk. Im dłużej go trzymamy, tym bardziej brutalne (i wyżej oceniane) wykończenie zobaczy Reżyser śliniąc się przed monitorami. Są trzy stopnie takich zabójstw, przy czym pierwszy jest standardowy, najszybszy, a żeby otrzymać ostatni, należy potrzymać przycisk naprawdę długą chwilę. Jeżeli w tym czasie łowca zorientuje się, iż za sprawą Jamesa może nie doczekać Gwiazdki i ciepłych świąt w rodzinnym gronie, prawdopodobnie to Cash dostanie po łbie, albo będziemy musieli pomóc mu zwiać. W związku z tym, napięcie związane z niemal każdym skrytobójczym atakiem sięga zenitu.

Czemu warto wykonywać trzeci rodzaj wykończeń? Jeśli odpowiedź: „dla przyjemności" nie wystarcza i potrzebujecie jakiegoś usprawiedliwienia, dodam, iż poza tym, że ostatnie wykończenia są najbardziej wyrafinowane (chciałoby się napisać: najciekawsze), dają one najwięcej punktów za styl, co z kolei owocuje większą ilością gwiazdek w podsumowaniu etapu i prowadzi do odblokowania bonusów. Wśród nich znajdą się zdjęcia wraz z opisami gangów i cheatami do gry, a także cztery dodatkowe poziomy.

Paradokumentalny sposób ukazywania akcji nie jest tu może tak genialny i sugestywny jak w filmie „Nieodwracalne", aczkolwiek również nie szczędzi mocnych wrażeń dając graczowi/widzowi poczucie rzeczywistego uczestnictwa w popełnianych zbrodniach. Reżyser



komentuje, z napięciem oczekuje na kolejne porcje krwawego show, wyraźnie podniecony (uhhh.....) szepcze Jamesowi do ucha teksty w stylu: „Teraz, zabij go!"... Po udanej akcji chwali swoją „gwiazdę" tonem mentora i przewodnika, aby tylko Cash dalej zaspokajał jego chore żądze. A ten nie ma wielkiego wyboru.

W zależności od użytej broni oglądamy jeden z trzech rodzajów wykończeń, co pomnożone przez ilość oręża daje istną orgię przemocy. O ile pierwszy rodzaj zabójstw to brutalność w czystym wydaniu, która od razu kwalifikuje produkt dla zdecydowanie dojrzałej widowni, to już drugi nie pozostawia wątpliwości do tego, jak chora jest ta gra. Trzeci rodzaj, który Reżyser nazywa Gruesome - cóż - to po prostu masakra. W większości przypadków krew nie chlapie na kamerę kroplami, ale strumieniami, czasami trafi się mózg i inne, niezwykle interesujące elementy wchodzące w skład ludzkiego organizmu. Czasem jednak nawet pierwszy stopień jest niesamowicie brutalny, choć pośpieszny, tak więc - aż głupio mi to pisać - warto zobaczyć je wszystkie!

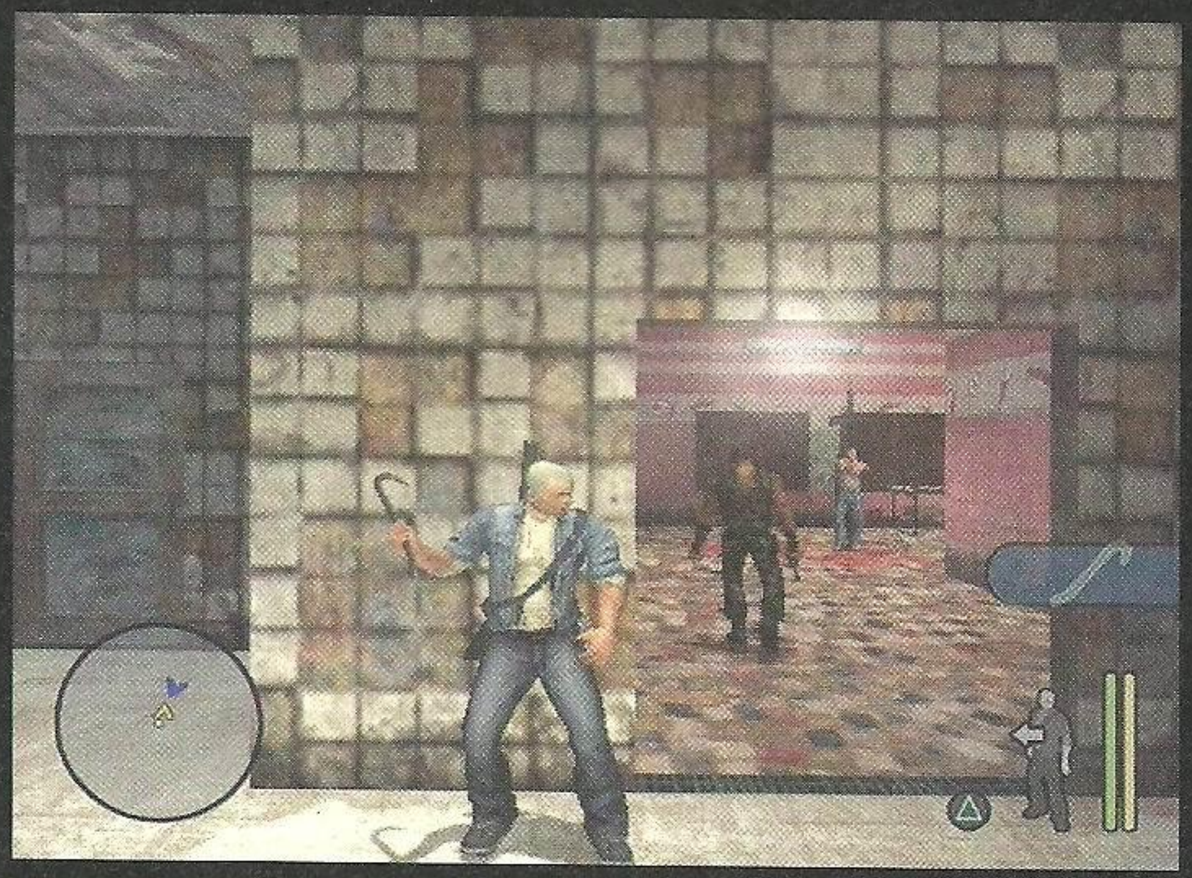
„Moim grzechem jest..." (John Doe, Se7en)

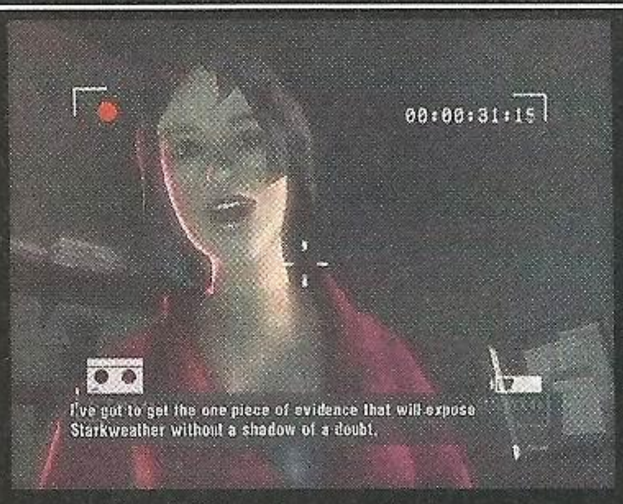
Drobnych usterek jest parę: okazjonalne błędy

w detekcji kolizji (raz udało mi się wrzucić cegłę do budynku przez ścianę!) lub minimalnych spadków płynności animacji (zdarzyły mi się, kiedy zacząłem okładać kijem trupy wiszące w jednym z pomieszczeń). Uchybienia te jednak są bardzo mało znaczące w porównaniu z ogromnym zaletami gry: łowcy węszą naprawdę nieźle, często nie dają się prowokować i pozostają na stanowiskach mimo wzniecanego hałasu nie są też ślepi, a i podczas pogoni nie gubią tropu. Nie mają też tu miejsca żadne z najbardziej denerwujących akcji - bandziory węszą wszędzie (poza bardzo ciemnymi miejscami), nie powstrzymają ich zamknięte drzwi czy przewrócona beczka. Mogę śmiało napisać, iż algorytmy sterujące ich zachowaniami zostały napisane niemal doskonale.

"Maczeta?... Nie, Maszyna!" (Max California, 8MM)

W grze odwiedzimy kilka miejsc (parę dzielnic miejskich, ruiny, cmentarz, złomowisko, supermarket, więzienie), a każdym z nich rządzi inny gang. Zakapturzeni sadyści, wytatuowani shinheadzi, uzbrojeni





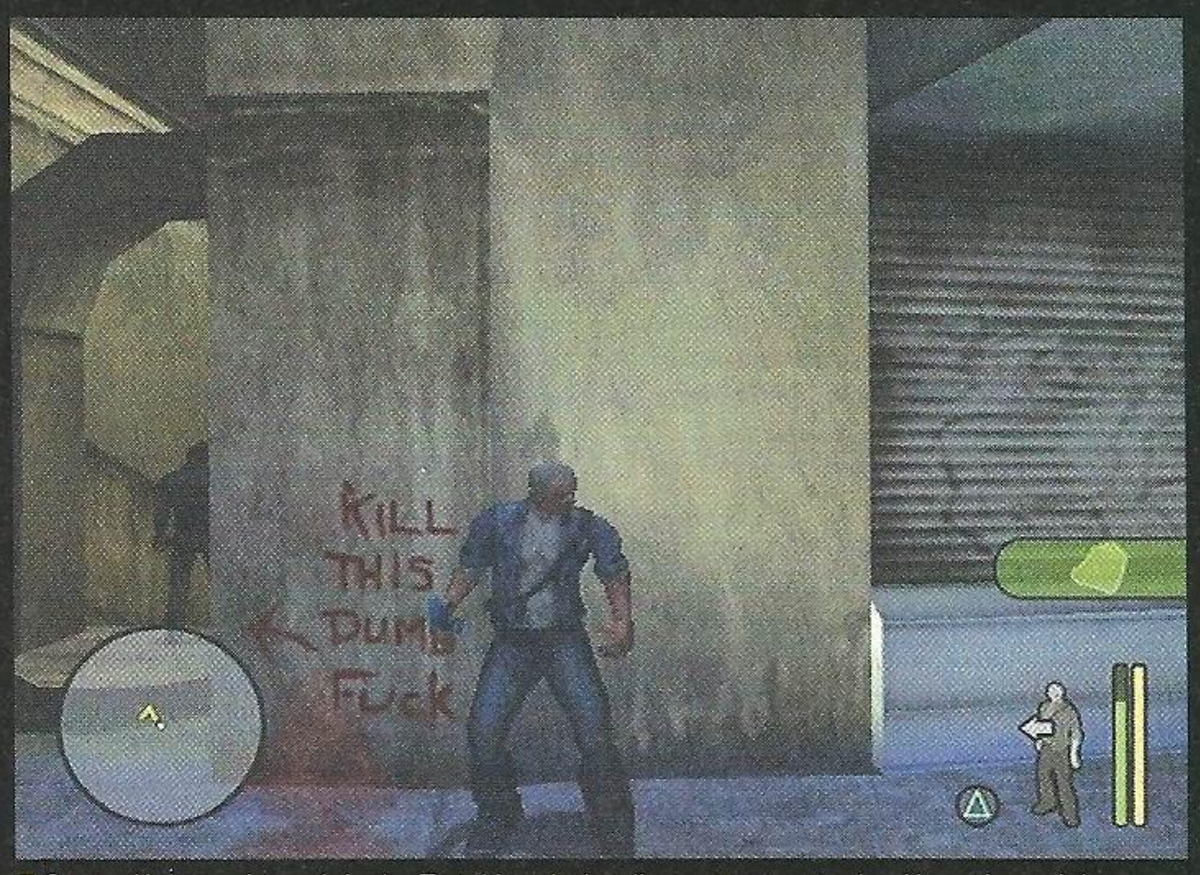
po zęby stali bywalcy cmentarzy, pensjonariusze zakładu dla umysłowo chorych. Na dokładkę ekipa Wardogs i banda pomagierów Reżysera przypominających żołnierzy Umbrelli z Resident Evil. Wszyscy są świetnie zaprojektowani i naprawdę przerażający.

Łowcy rozmawiają. Kiedy są sami, jak na psychopatów przystało, potrafią także mówić do siebie. Dzięki temu, że lubią też czasem nieco pogwizdać pod nosem, możemy łatwiej ich namierzyć. Ich kwestie są naprawdę mocne. Manhunt roztacza przed graczem cały wachlarz przekleństw i wyrafinowanych obelg, jakimi degeneraci próbują wywabić Jamesa z kryjówki. Klną także siarczyście, kiedy nie mogą go znaleźć, a także przy każdej innej okazji - na przykład, gdy znajdą ciało kompana. Najważniejsze jednak, iż (przeważnie) nie gadają bez sensu, a ich słowa budują niezły klimat. Ponieważ, tak jak zalecają autorzy, grałem samemu, w nocy, w ciemności, nierzadko aż podskakiwałem na fotelu, kiedy z dzikim krzykiem rzucali się na Casha/mnie łowcy. A już scena w barze, po której możemy obejrzeć pewną kasetę wideo potrafi wytrącić joypad z rąk. Specjalnie nie precyzuję co i jak, ale wspomnicie moje słowa ocierając pot z czoła.

James jest za to małomówny. To prawdziwy człowiek czynu! Nie dyskutuje z Reżyserem, nie zadaje zbędnych pytań. Wyładowuje wściekłość. Do tego celu używa szerokiego zestawu narzędzi, których dobry kat by się nie powstydził. O torbie foliowej już wszyscy słyszeli – fakt: to chory motyw. O ile przyjemniej użyć ostrego kawałka tłuczonego szkła do penetracji oczodołów wroga? Lub upiłować jego głowę przy pomocy kabla? Reszta wyposażenia jest nie mniej apetyczna: nóż, łom, maczeta, tasak, młotek, pałka, kij baseballowy oraz jego metalowa odmiana, hak, siekiera, sześciostrzałowy lub automatyczny pistolet, gwoździownica, trzy rodzaje shotguna, snajperka z nabojami zwykłymi bądź ze środkiem odurzającym... Broń dzieli się na trzy grupy. Pierwsza to przedmioty małe, jednorazowego użytku (trzy pierwsze wymienione), które Cash nosi w kieszeni. Wyposażenie z grupy drugiej może przymocować przy pasku (pałka, łom, pistolet), natomiast trzecią grupę stanowi duży sprzęt noszony na plecach (baseball, snajperka). Nie można nosić jednocześnie ze sobą więcej niż po jednym przedmiocie z danej grupy - jeżeli chce się wziąć shotguna, trzeba wyrzucić siekierę, itd. To nie GTA - ponownie czuć realizm Manhunta.

"Diabeł już cię dopadł!" (Max California, 8MM)

Manhunt jest jedną z gier, która ma szansę sporo namieszać, nie tylko w świecie gier, ale także szeroko pojętych mediach. Ma też szansę podzielić ludzi - na tych, którzy go pokochają i takich, którzy go znienawidzą. Po kontakcie z czymś tak osobliwym nie sposób bowiem pozostać obojętnym. Ścieżka zła jeszcze nigdy nie była tak szeroka i zachęcająca, żeby nią podążyć. Tylko czy wirtualne zło jest złem? Czy grając w Manhunta nie można już być porządnym człowiekiem? To temat na dłuższą dyskusję, prowadzącą różne osoby do różnych wniosków, dlatego sami musicie podjąć decyzję. Ze swojej strony napiszę jedynie, iż



■ Sprawdźcie napis na ścianie. To taki mały żarcik ze strony autorów. Nam się podoba.

obawiam się, że przewyższyłem nawet Banana, jeśli chodzi o stopień uwielbienia dla tej strasznej gry. Te dwadzieścia parę godzin potrzebnych do ukończenia gry na poziomie Fetish (na Hardcore nie ma radaru) minęło jak mgnienie oka. Manhunt mnie pochłonął. Nie mogę się doczekać sequela.

Na koniec napiszę, komu nie polecam Manhunta. Niepełnoletni z założenia nie mają prawa w to zagrać. Następnie - nie lubiącym trudnych gier (brak poziomu Easy o czymś świadczy!). Nie radzę też grać ludziom wrażliwym, o słabych nerwach i żołądku. Odporność psychiczna jest za to bardzo wskazana - tylko ona uodporni Was na powódź zepsucia, jakie niesie ze sobą gra. Myślałem, że po dokonaniu tysięcy wirtualnych mordów w innych produkcjach (włącznie z masakrowaniem perwersów w Thrill Kill na PS one) już nic mnie w tym temacie nie zaskoczy - myliłem się bardzo.

W kategorii gier video bez wątpienia wiedzie on prym, jeśli chodzi o dosadną i specyficznie podaną brutalność. Myślę jednak, że skoro zdołaliście doczytać recenzję aż do tego miejsca, a moje sugestie, iż Manhunt przeznaczony jest dla dewiantów nie poskutkowały, to chyba nic już Was nie uratuje. Jeszcze tylko zakup gry i dołączycie do mnie - zapatrzonego w zalany ciemnością, nękany zakłóceniami ekran, na którym raz po raz wykwitają krwawe plamy. **Oskaarrrrgghh!**

■ Wiadomo, że jakiś czas temu Rockstar kupił licencje kultowego filmu Warriors sprzed lat, właśnie o walkach gangów w slumsach. Zastanawiamy się czy będzie osobna gra, czy po prostu film posłużył za inspirację dla Manhunta.

PlayStation 2 — *Zła, okrutna i na pewno tylko dla dorosłych.*

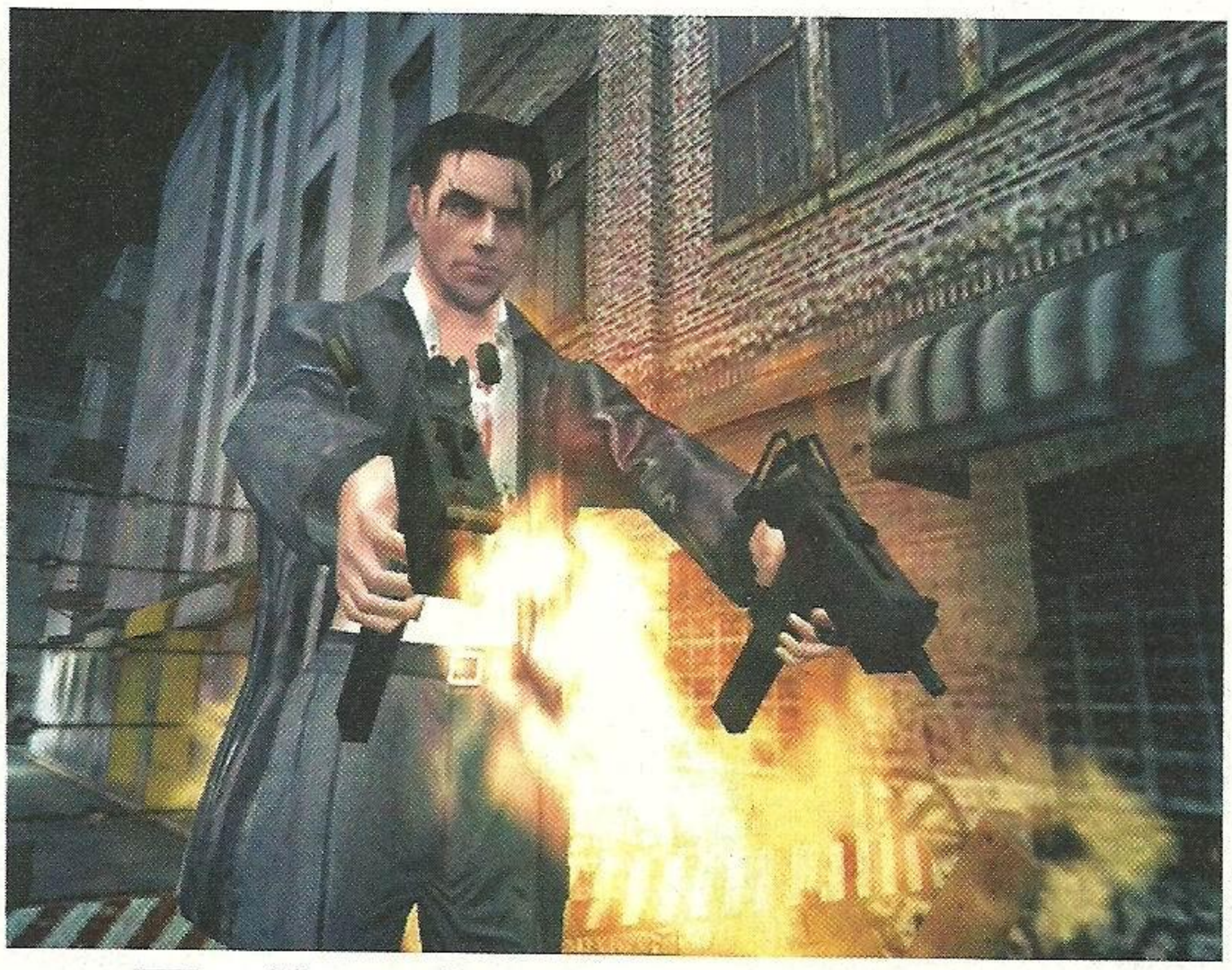
- *Wydawca:* Take Two
- *Producent:* Rockstar north
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, USB Headset, TV 16:9*

9.1

- **Dobre:** „Film noir love story", fachowy mroczny klimat, masa radości ze strzelania, efekty Bullet Time
- **Złe:** Gra jest zdecydowanie za krótka.
- **Brzydkie:** Konwersja na PlayStation 2 jest brzydka i średnio udana. Da się grać, ale można było lepiej...



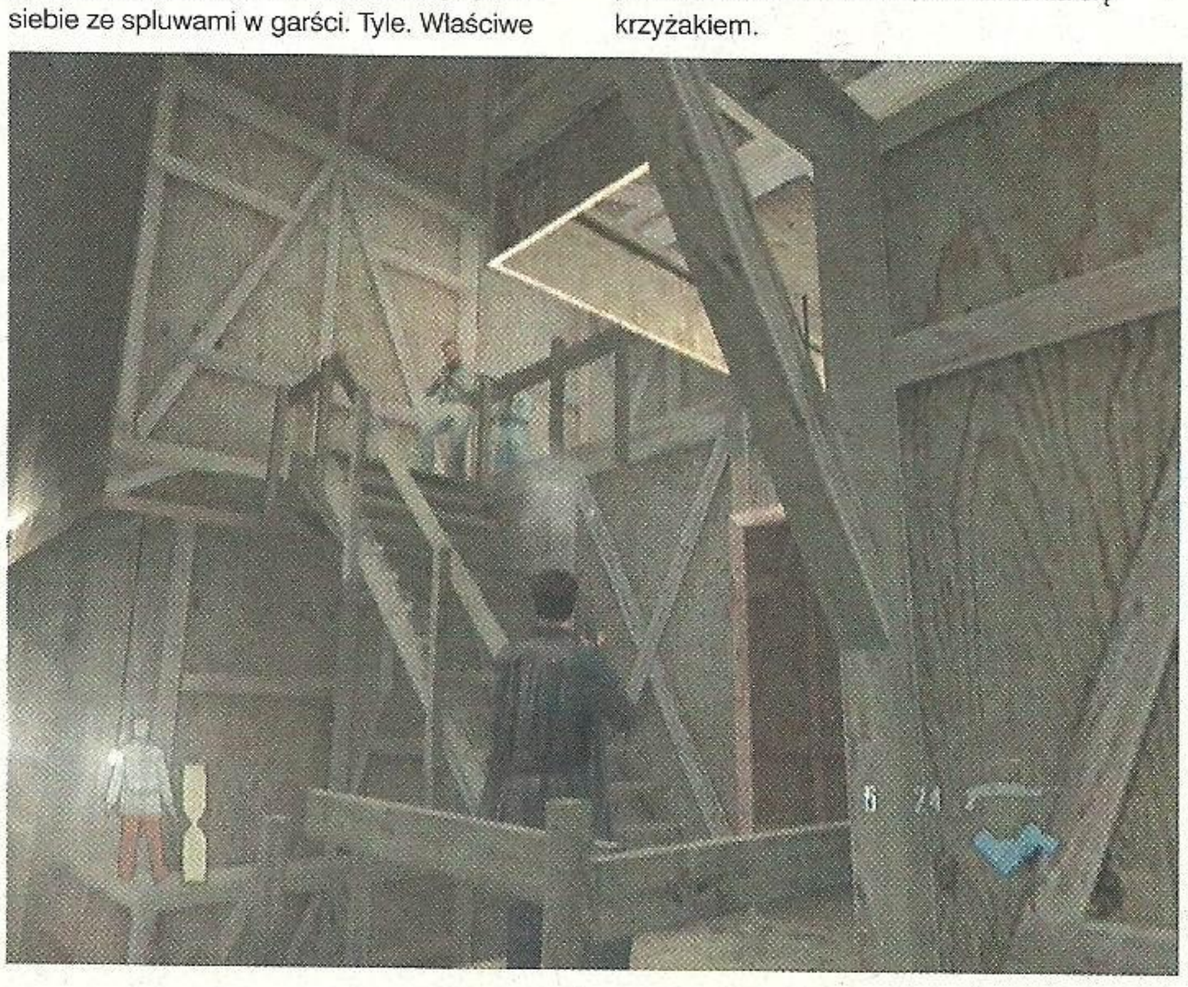
Max Payne 2 The Fall of Max Payne

Muszę przyznać, że na początku byłem dość sceptycznie nastawiony do Payne'a Drugiego. Owszem – słyszałem pieśni pochwalne na temat pecetowej wersji gry, widziałem zabójcze screeny i trailer, ale...

Coś mi nie do końca pasowało. Nie przepadam jakoś za grami, o których niewiele wiadomo aż do samej premiery. Rockstar nie udostępniał screenów z wersji konsolowych, a termin wydania został podany dosłownie dwa tygodnie przed ukazaniem się pozycji w sklepach.
Na szczęście dla Maxa gdy solidnie pograłem na Xboksie, zmieniłem zdanie. Gra jest dobra. Zresztą tak samo, jak pierwowzór. Jeśli nie graliście w pierwszą część, autorzy przygotowali specjalną opcję pozwalającą obejrzeć poprzednie wydarzenia. Dość powiedzieć, że Max Payne jest detektywem w Nowym Jorku działającym niczym Brudny Harry, ma w sobie więcej goryczy, niż wagon grejpfrutów, a rodzinę dawno temu wymordowali mu przestępcy. Fabuła kontynuacji kręci się dookoła nowej miłości Maxa i tajemniczej Mony Sax (która w pewnym momencie jest grywalną postacią); uczucia wystawionego na liczne próby. Razem będą walczyć przeciw tajemniczej organizacji, sięgającej długimi mackami aż do wysokich rangą polityków. Scenariusz nie jest może najwyższych lotów, ale podano go w piękny sposób - komiksy, narracja itp są świetne.

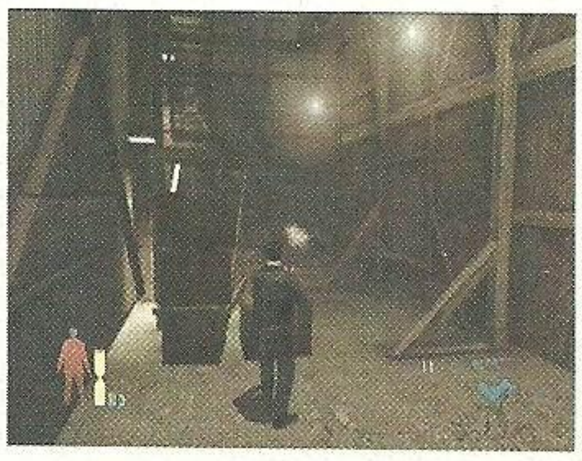
Shoot'em down

I zaczynamy. Lewa gałka odpowiada za poruszanie bohaterem, prawa – ustawia kamerę. Można kucnąć, podskoczyć, przeturlać się do tyłu, strzelić, skoczyć przed siebie ze spluwami w garści. Tyle. Właściwe poziomy są na ogół nieskomplikowane pod względem budowy i raczej nie ma możliwości się w nich zgubić. Wystarczy pochodzić od drzwi do drzwi, coś przełączyć albo z kimś zagadać. Puzzli brak. Czasem gra wymaga precyzyjnego manewrowania gałkami choćby przy skokach po parapetach i gzymsach, ale Max Payne 2 głównie stawia na akcję z użyciem broni palnej. Do dyspozycji bohatera oddano niezły, choć pozbawiony fajerwerków arsenał. Z drugiej strony niczego innego nie można się było spodziewać od gry aspirującej do miana realistycznej. Pistolety, uzi, kałach, snajperka, shotgun i obrzyn, a dodatkowo granaty i koktajle mołotowa – tyle musi wystarczyć szalonemu Maksowi. W przypadku pistoletów i uzi można wybrać parę, czyli po jednym na każdą łapę bohatera. Każda broń ma limit amunicji w magazynku czy w komorze i jeśli na przykład zdecydujecie się walić z shotguna, to po dwóch strzałach nastąpi przerwa na przeładowanie. W tym czasie oczywiście Payne może zaliczyć celną serię od bandziorów, warto więc odpowiednio przygotować się przed wejsciem do pomieszczenia. A broń łatwo zmienia się krzyżakiem.



Bullet Time 2

Bullet Time w pierwszej części był stosunkowo prosty, ale bardzo efektowny i przydatny. Max po prostu skakał przed siebie ze spluwą w garści. Podczas tego skoku czas zwalniał dla całego otoczenia, ale nie dla naszego bohatera. Dzięki temu gracz mógł spokojnie wycelować i ostrzelać nawet kilku przeciwników w ciągu sekundy rzeczywistego czasu gry. Bullet Time pokochali wszyscy, zatem jego zmodyfikowane (bądź bezczelnie zerżnięte) wersje pojawiły się w innych, licznych grach. Powrócił i tu, rozbudowany o możliwość prowadzenia ostrzału z ziemi. Po lądowaniu Max nie wstaje od razu, ale dopiero na komendę gracza.
Remedy opracowało i dorzuciło Bullet Time 2, który powoduje spowolnienie otoczenia w dowolnym momencie – już nie tylko podczas skoku. Wraz z kolejnymi załatwionymi przeciwnikami robi się coraz wolniej, natomiast Payne naturalnie porusza się w swoim tempie. Kolory przechodzą w sepię i podczas przeładowywania broni nasz bohater robi niesamowite obroty, daję głowę – zerżnięte z wczesnych filmów Johna Woo. Specjalna klepsydra obok energii Maxa informuje o tym, ile jeszcze zostało czasu nim wszystko wróci do normy. Z każdym zabitym wraca nieco piasku.
Oba efekty wspaniale się uzupełniają, ale BT2 jakby za bardzo upraszcza eliminację nieprzyjaciół. Teraz opłaca się po prostu wpaść do pomieszczenia, odpalić BT i systematycznie tępić każde zagrożenie, nawet dostojnie spacerując. Gra nie sprawia specjalnych kłopotów i na początku nie oferuje wyboru poziomu trudności – trzeba ukończyć podstawowy, by odblokować następny, a po nim jeszcze jeden. Pojawia się także opcja

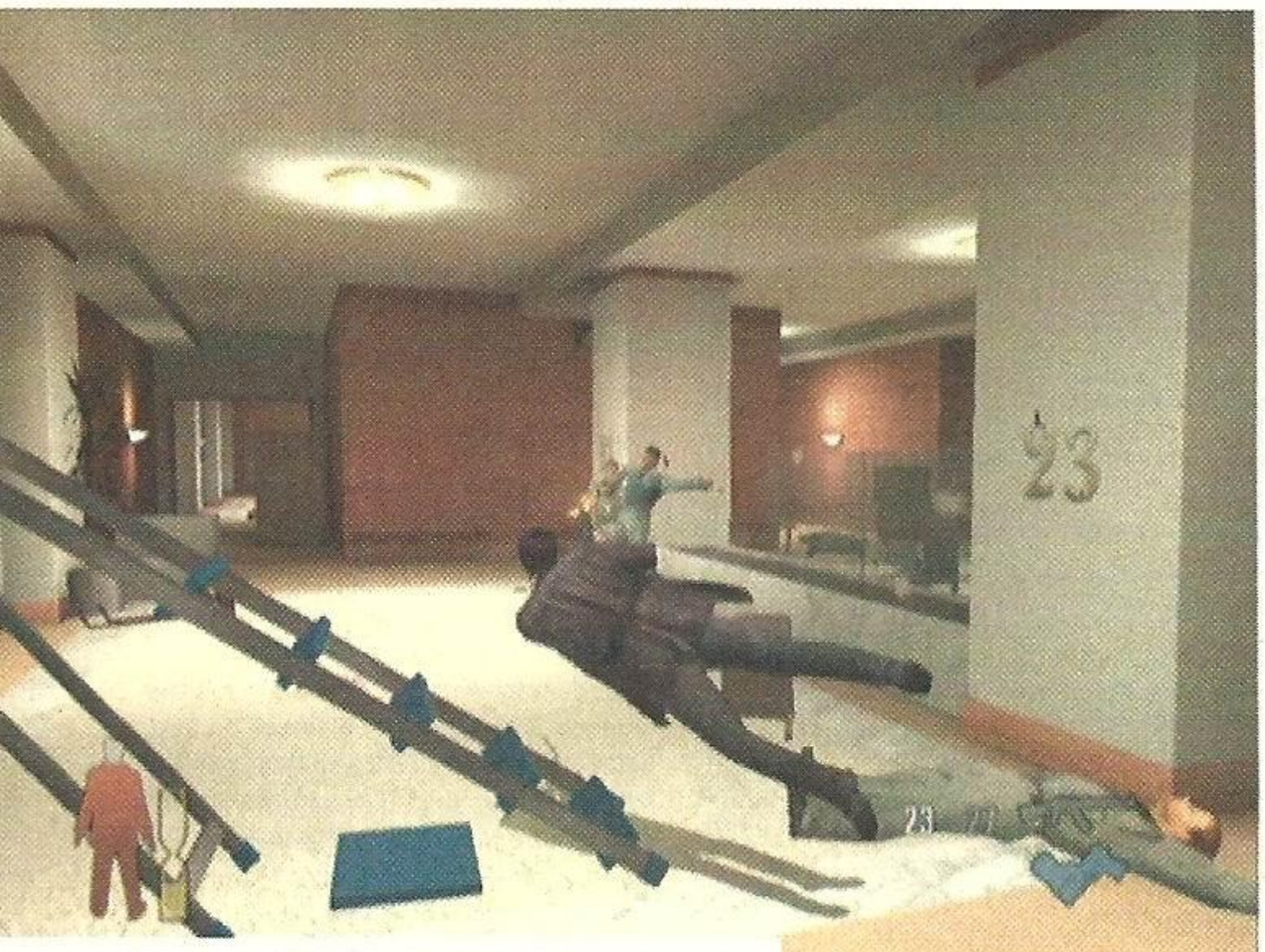


zabawy na czas i coś na kształt survivala, nazwanego tutaj Dead Man Walking. Całkiem zabawna sprawa.

Maks porażający

Payne 2 ma bardzo dobrą, lecz nie rewelacyjną grafikę. Najważniejsze są postacie; ich ruchy i fizyka ciał oraz przedmiotów. Havok radzi sobie z efektem szmacianej lalki znakomicie, a to, co obserwujemy na ekranie jest po prostu spektakularne. Można na przykład wystrzelić z shotguna do typa stojącego przy otwartym oknie i potem obserwować nieszczęśnika, jak wspaniale wyrzuca na zewnątrz. Typ bezwładnie leci, odbija się od balkonów, aż w końcu ląduje i zamiera w bezruchu. Równie przepiękne efekty powoduje na przykład seria z kałacha oddana w bezpośredniej bliskości. Rozpłaszczenie na ścianie gwarantowane. Można przesuwać przedmioty, przewracać je – bardzo realistycznie to wygląda. Dodajcie do tego słynny skok Maxa, oraz Bullet Time 2, o którym już była mowa wcześniej, a otrzymacie naprawdę filmowe efekty. W tej grze są chwile, które powinny trwać wieczność. Na przykład walka z Kaufmanem i jego ludźmi pod koniec pierwszego epizodu. Tłukące się szyby, skoki przez barierki... prawdziwe kino z Hong Kongu, w którym gracz zasiada w foteliku reżysera.
No tak, miało był o grafice. Wyraźnie poprawiła się od pierwszej części. Tekstury są ostre, pomieszczenia – jakby ładniejsze. Zdecydowanie pierwszoplanową rolę pełnią postacie i ich animacja, także wyrażane przez nie emocje. Przy czym Max i Mona są oczywiście najładniej wykonanymi obiektami. Kamera nie boi się często robić zbliżeń na

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.rockstargames.com/maxpayne2/** - sporo informacji, screeny, muzyka w tle, trailer i... mody dla pecetowców.



■ Zapoczątkowane w pierwszej części komiksowe przedstawienie fabuły sprawdza się bardzo dobrze - głównie dzięki dubbingowi. Ale jakby to wyglądało w ruchu...

podstawcie terkot kałacha czy dwóch uzi.
A są jeszcze głosy. Max Payne to typ, który w życiu widział już wszystko i jest tym wyraźnie zmęczony; klasyczny Chandlerowski bohater. Mona - energiczna, tajemnicza, seksowna i śmiertelnie niebezpieczna. Ruski i Włosi mają świetne, przekolorowane akcenty. Sfera audio w Max Payne 2 to wielki triumf Remedy; dla mnie zdecydowanie jedna z najlepszych w tym roku.

Baletmistrz Maks

Max Payne 2 w żadnym wypadku nie jest odkrywczy, czy nowatorski. Remedy opracowało klasyczny sequel, z nowym scenariuszem, bohaterami i kilkoma mniej istotnymi drobiazgami, które wpływają jednak pozytywnie na jakość zabawy. W sumie MP2 stanowi rozwinięcie pierwszej części, a że ta była dobra, wypada jedynie przyklasnąć.
Z perspektywy konsolowego gracza kiepsko ma się sprawa z długością zabawy. Sześć, może osiem godzin i po sprawie. To zdecydowanie za mało. Na Pececie wystarczy, że autorzy wrzucą w czeluść Internetu narzędzia do robienia mod'ów (czyli modyfikacji, lub kompletnie nowych epizodów), a po kilku miesiącach każdy chętny znajdzie dosłownie setki etapów do ściągnięcia za darmo. Na konsolach też tak kiedyś będzie, ale jeszcze nie teraz. Dlatego zamknięta struktura gry konsolowej powinna obligować developerów do bardziej wytężonej pracy nad dostarczeniem graczom obszerniejszej zawartości. Tu Remedy zawiodło. Gra jest niestety za krótka.
Max Payne 2 to bardzo dobra, ale nie rewelacyjna pozycja. Przez te kilka godzin strzela się superancko, ale potem leci na półkę się kurzyć. No, może ktoś się skusi by przeżyć przygodę drugi raz.

Gulash

twarze, czy pokazywać postać w pełnej krasie. Jest po prostu dobrze. Świetne są wszelkie płomienie i efekty broni. Nie mam również zastrzeżeń do płynności animacji. Choć potrafi zachrupać, czyni to rzadko.
Powyższy akapit dotyczył wersji na Xboxa. Niestety, na PlayStation 2 animacja przycina o wiele częściej, niż powinna. Naturalnie jak przy większości konwersji z Peceta pojawiają się także słabsze i bardziej rozmyte tekstury, aliasing i tak dalej. Jeśli ktoś ma tylko jedną konsolę, to niespecjalnie powinien się tym przejmować (bo gra się świetnie i tu, i tu), natomiast wersja na Xboxa jest po prostu lepsza. Za to na obu konsolach dostępny jest tryb 16:9. Do tego dochodzą świetnie narysowane komiksy – podobnie jak w pierwszej części pchają do przodu scenariusz. Na koniec technikaliów warto jeszcze wspomnieć, że gra doczytuje się często i robi długie przerwy. Nawet trzydzieści sekund. Ech...

Świst kul

Jeśli odwiedzaliście oficjalną stronę gry, z pewnością utkwił Wam w pamięci motyw przewodni zagrany na wiolonczeli. Głęboki, intensywny fragment chwytający za serce… Tia. Muzyka, choć pojawia się sporadycznie, jest znakomita, ale prawdziwie mistrzowska jest cała reszta – efekty dźwiękowe oraz głosy aktorów. Na Xpudle rewelacyjnie sprawuje się w tej grze Dolby Digital 5.1, Max Payne 2 bez dźwięku przestrzennego wiele traci. Słychać wszystko: z której strony nadchodzą przeciwnicy, trzaskające w oddali drzwi, czy ambient otoczenia, z walącym deszczem na zewnątrz. Mamy w redakcji dość dobry system 5.1 z dużym, aktywnym subwooferem. Rozkręciłem sprzęt i zacząłem się wsłuchiwać w brzmienie poszczególnych broni… Wspaniała sprawa. Szczególnie podczas BT2, kiedy zwalnia nie tylko grafika, ale także i dźwięk. Pomyślcie o płycie winylowej puszczanej na coraz mniejszych obrotach, ale zamiast muzyki

Xbox — *Świetna, choć krótka gra.*

- *Wydawca:* Rockstar
- *Producent:* Remedy
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, 16:9*

8.5

PlayStation 2 — *Animacja skacze aż za bardzo. Ale gra dobra.*

- *Wydawca:* Rockstar
- *Producent:* Remedy
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

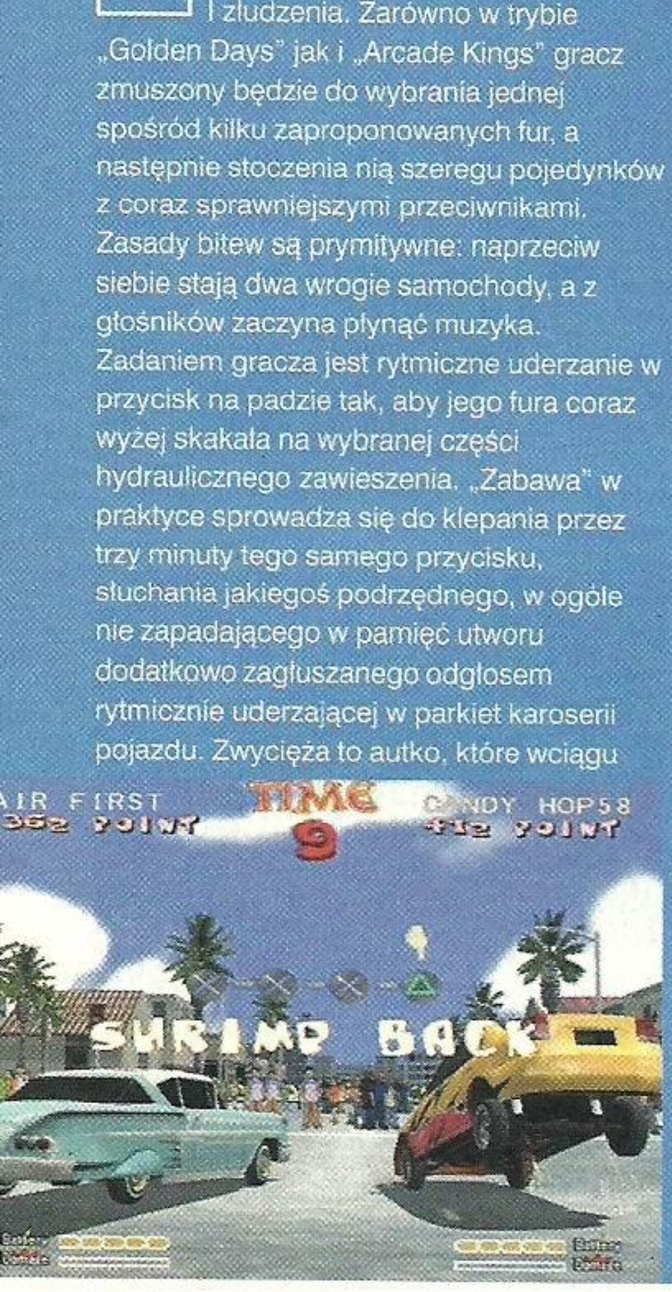
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB. 16:9, Surround*

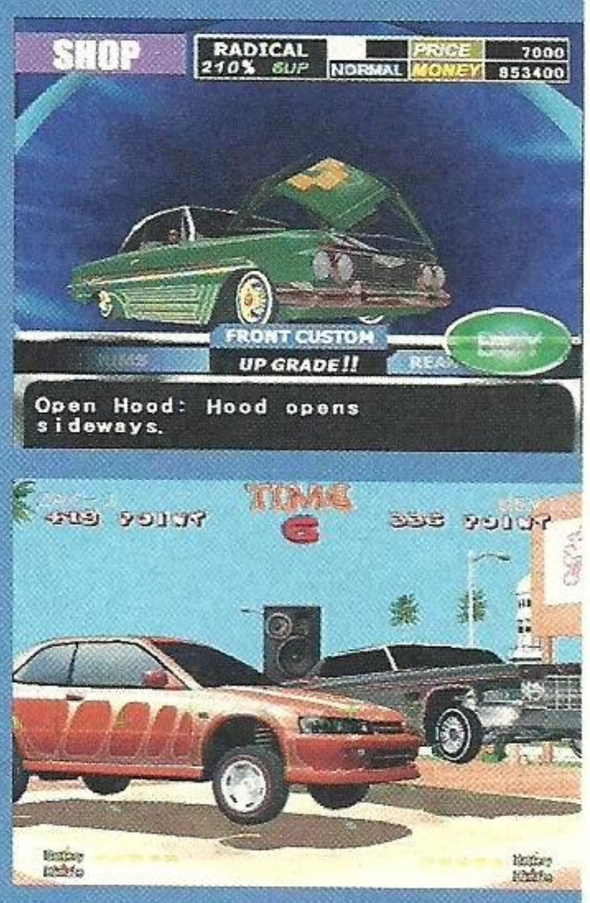
7.5

Lowrider: Around the World

Kłamliwe intro już od początku sugeruje graczowi kontakt z grą muzyczną. Dynamiczny utwór i podskakujące w jego rytmie amerykańskie samochody potrafią ostro zachęcić do zabawy.

Jednak wraz z filmem otwierającym grę, kończą się wszystkie jej zalety. I złudzenia. Zarówno w trybie „Golden Days" jak i „Arcade Kings" gracz zmuszony będzie do wybrania jednej spośród kilku zaproponowanych fur, a następnie stoczenia nią szeregu pojedynków z coraz sprawniejszymi przeciwnikami. Zasady bitew są prymitywne: naprzeciw siebie stają dwa wrogie samochody, a z głośników zaczyna płynąć muzyka. Zadaniem gracza jest rytmiczne uderzanie w przycisk na padzie tak, aby jego fura coraz wyżej skakała na wybranej części hydraulicznego zawieszenia. „Zabawa" w praktyce sprowadza się do klepania przez trzy minuty tego samego przycisku, słuchania jakiegoś podrzędnego, w ogóle nie zapadającego w pamięć utworu dodatkowo zagłuszanego odgłosem rytmicznie uderzającej w parkiet karoserii pojazdu. Zwycięża to autko, które wciągu narzuconego limitu czasowego zdoła najwyżej podrzucić swoją karoserię, lub zdobyć z tego tytułu najwięcej punktów. W trybie „Golden Days" gracz podróżuje po świecie, a kolejne starcia przysparzają mu zarówno wielbicieli (potrzebnych do odblokowania dalszych etapów gry), jak i pieniążków (do rozbudowy swojego pociesznego autka). Lepsza hydraulika, silnik, czy karoseria pomogą nam w dalszych, trzyminutowych potyczkach. Dodatkowo, w „Arcade Kings" sprawdzimy się z drugim graczem w takich konkurencjach jak Hop (skakanie na przedniej osi), Dance (radosne podskoki na obu osiach), oraz Bed Dance (zabawa ruchomymi elementami nadwozia). Oczywiście przy niezmiennie kiepskiej muzyce i denerwujących odgłosach uderzającej o podłoże stali. O ile samochody wykonano na zadowalającym poziomie (dokładnie widać pracę zawieszenia i wystrzeliwujące spod wehikułów iskry), tak pozbawione jakichkolwiek detali otoczenie i płascy do granic możliwości ludzie wołają o pomstę do niebios. Spodziewałem się przynajmniej średniej gry muzycznej w nowej otoczce. W zamian dostałem od Jaleco nieudolną próbę brykania w miejscu kupą złomu.





Krótko mówiąc: wszystkie zapowiedzi szlag trafił. Eksperyment nieudany, nie polecam!
Matt

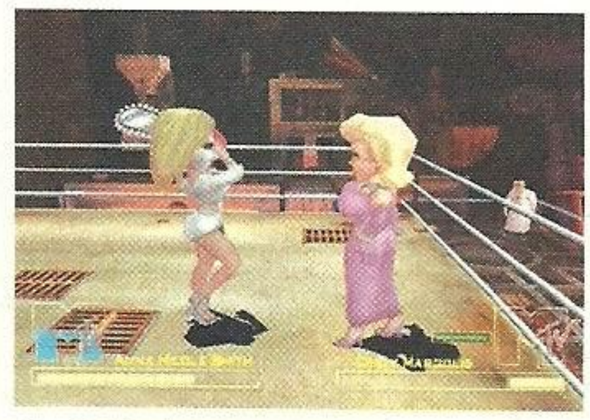
PlayStation 2 — *Znalazłeś pod choinką? Pech...*

- *Wydawca:* Jaleco
- *Producent:* PCCWJ
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

3.0

Wykorzystuje: *Memory Card 8Mb, Dual Shock 2*



Celebrity Deathmatch

Swego czasu stacja muzyczna MTV nadawała zabawny program, który posłużył autorom za podstawę do opracowania tej gry. Jeśli nie pamiętacie programu, szybko nadmienię, że występowały w nim ulepione z plasteliny postacie sławnych i popularnych muzyków bądź aktorów (czyli tak zwanych celebów, hyhy), które po prostu w zabawny sposób okładały się przy użyciu najwymyślniejszych metod. Zabawny komentarz i wspomniany plastelinowy klimat sprawdzały się wyśmienicie jako krótki epizod na szklanym ekranie. Jako gra – nie bardzo. Wprawdzie jest sporo postaci i można pobić kolesi z N-Snyc, siknąć mlekiem z piersi Anny Nicole Smith i ewentualnie wcielić się w samego... Rona Jeremy'ego (hail to the king), ale zabawy tu jak na lekarstwo. Wprawdzie jest kilka ciosów, specjale, a nawet bloki, ale nie przypomina to bijatyki, a raczej grę losową „kto dziś pierwszy trafi", bo poprawna detekcja kolizji nie istnieje. Animacja postaci składa się z kilku klatek na sekundę, dźwięk drażni, a mimo usilnych błagań nie znalazłem w całej redakcji nikogo, kto chciałby sprawdzić ze mną tryb multiplayer. Tak więc – tragedia. Szkoda Waszego czasu, mojego już nic mi nie wróci...
Brock Landers

PlayStation 2, Xbox, PS one

- *Wydawca:* Gotham Games
- *Producent:* Big Ape
- *Liczba graczy:* 1-2

2.0

Curse: The Eye of Isis

Kolejna gra, w której bohater po kilku minutach walki ze złem głośno zastanawia się, jakie siły są w stanie ożywiać zmarłych. A w poszukiwaniu odpowiedzi przebija się przez kolejne, wrogo nastawione zwłoki.

Akcja najnowszego horrorku ze stajni Asylum Entertainment rozpoczyna się w British Museum, gdzie ma miejsce nieudolna próba wykradzenia tytułowej, egipskiej statuetki. Pobudzone do życia starożytne siły drzemiące w Oku Izydy, pod postacią żółtego dymu rozprzestrzeniają się po całym budynku, przenikając do ciał pracujących tu ludzi. Osoby poddane zgubnemu działaniu klątwy natychmiast przeistaczają się w mumiaki - egipską odmianę zombiaków. Żądni krwi potępieńcy zaczynają krążyć po muzeum. Jest rok 1890. Do zamkniętego przez policję obiektu wkrada się główny bohater gry, Dane Darien, celem zrobienia tłuściutkiego reportażu na temat złotej statuetki. Oprócz niego, placówkę odwiedza banda zbirów, którzy chcą wejść w posiadanie tytułowego artefaktu. Robi się naprawdę tłoczno. No i nie zapominajmy o mumiakach.

Na początku Darien pozbawiony jest jakiegokolwiek sprzętu służącego do uboju zła. Tradycyjnie też większość drzwi w muzeum pozamykana jest na cztery spusty, a w kolejnych salach aż roi się od porozrzucanych notatek zmarłych pracowników, które sprytnie składają do kupy wątek fabularny gry (dziwnym nie jest, że w konsolowych horrorach wszyscy zmarli prowadzą dzienniki – gsh). Szczęśliwie, inwentarz bohatera dość szybko zaczyna się powiększać. Do kieszeni wrzucimy typowe dla tego gatunku rodzaje broni (drewniana pałka, mały pistolet, ogromna fuzja, eksperymentalny miotacz ognia), a także wszelkiego rodzaju leki, sole orzeźwiające i amulety, które zregenerują nadszarpnięte zdrowie i zlikwidują działanie trucizn. Darien szybko wejdzie także w posiadanie lampy, którą rozświetli najmroczniejsze zakamarki muzeum.

Otwierając kolejne pomieszczenia Dane napotka także postacie, których klątwa Izydy nie dosięgła. Raz będzie to zgrzybiały pracownik muzeum, który w zamian za przyniesienie mu okularów naprowadzi reportera na miotacz ognia. Innym razem będzie to ocalony policjant, który w podzięce ofiaruje rewolwer. Spotkamy także przesympatycznego Araba, który nie tylko pełni rolę kufra (przechowuje niepotrzebne nam przedmioty), ale także nagrywa stan gry!

Walka z przeciwnikami nie należy do najtrudniejszych. Im dłużej Darien celuje w adwersarza, tym więcej energii zabierze za jednym strzałem. Niezwykle skuteczna okazuje się być podstawowa pałka, którą nasz bohater wymierza razy. Kilka szybkich ciosów powali na ziemię nawet najmocniejsze mumiaki. Fajne jest to, że pokonane stwory można przeszukać, zwiększając dzięki temu swoje zasoby amunicji i lekarstw, a niekiedy kluczy. Autorzy gry nie postarali się w kwestii oprawy. Animacja głównego bohatera, jak i osób trzecich początkowo załamuje. Poruszanie się postaci na niemal sztywnych kończynach uważam po prostu za pokpienie sprawy. Poszczególne pomieszczenia budynku liczone są w czasie rzeczywistym i obłożone zostały bardzo niewyszukanymi teksturami. Dodajmy, iż kamera zajmuje z reguły jeden kąt widzenia, czasami tylko wykonując jakieś przejście. Seria Resident Evil przyzwyczaiła nas do wyższych standardów w tej sferze. Z dźwiękiem jest już znacznie lepiej. Szczątkowe, złowrogie brzmienia, zaskakujące okrzyki i nagłe pojawienia się kreatur to naprawdę mocne momenty. Wielka szkoda, że brzydka grafika i słaba animacja postaci psują ostateczny efekt. Osobiście przestrzegałbym Was przed przeciętną fabułą i słabym wykonaniem, jakie kryją się w Curse: The Eye of Isis. Do czasu zawycia na PS2 koszmarnych syren, ciężko będzie o mocny i klimatyczny horror.
Matt

PlayStation 2 — *Mumiaki nie dały rady zombiakom.*

- *Wydawca:* Wanadoo
- *Producent:* Asylum Ent.
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB (ponad 2Mb na save'a!)*

RVIBAN
POSEMAN

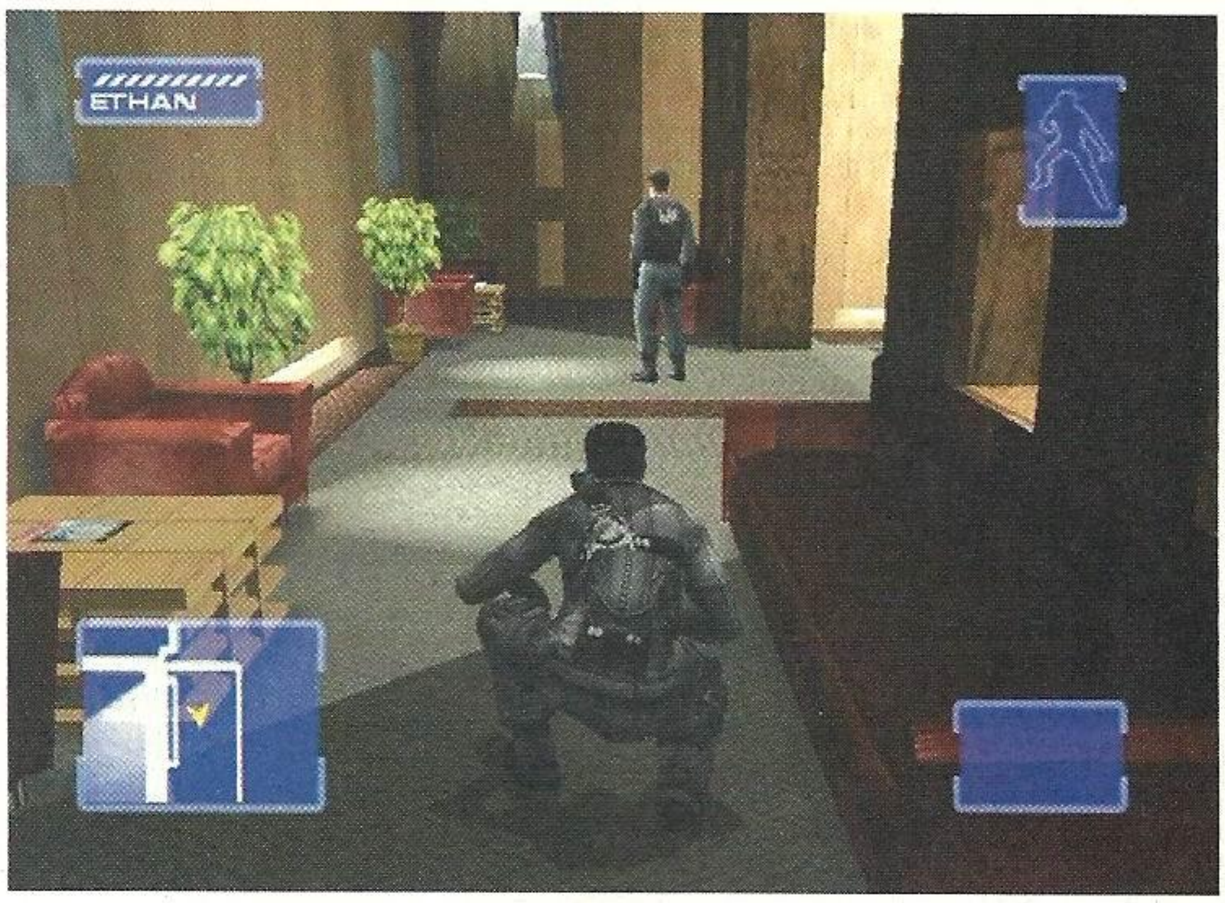
NEO PLUS

FUSION FUSION

Quiksilver

THUG
NEO
PLUS

- **Dobre:** Nowe pomysły, sprawnie prowadzona akcja, dobrze rozwiązane sterowanie. Ogólne lepiej, niż się zapowiadało.
- **Złe:** Niezbyt wciągająca fabuła, kopiowanie od lepszych, ograniczenie swobody w wykonywaniu zadań.
- **Brzydkie:** Na większych przestrzeniach skacząca animacja, „bladość" niektórych tekstur, uogólnienia graficzne...



Mission Impossible: Operation Surma

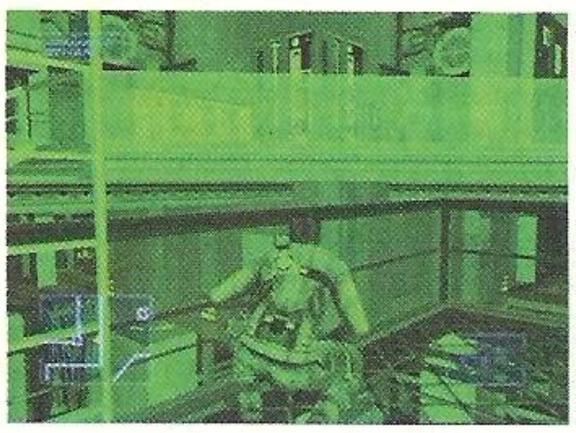
Jak zwykle zerwałem się z samego rana – tak na Teleexpress. Przetarłem oczy i od razu spojrzałem na komunikator. Mój zwierzchnik – agent Gulex – swoim, jak zwykle chłodnym głosem, wycedził – czeka Cię misja... Niemożliwa...

A jednak. Po obadaniu fachowego intra stwierdziłem, że po doświadczeniach z Rogue Ops nie dam się po raz drugi nabrać na ładnie zmontowane filmy. Trzeba się wgryźć dalej. Nieco później lecą sceny wprowadzające już do właściwej fabuły. I tu zdziwka. Myślałem, że czeka mnie kolejna sztampowa walka pod wodą, ale okazało się zupełnie inaczej. Czyżby jednak Mission Impossible miało mnie zaskoczyć czymś nowym?

Wcielając się w skórę bohatera byłem bardziej niż pewny, że Ethan do bólu będzie kopiował zachowania Sama i Snejka. I tak jest, ale nie musiałem już spoglądać na te nieszczęsne świecące kwadraty na samym początku. Hmmm, w pewnych momentach czułem się strasznie dystyngowany. Prawie jak na służbie u... Tak, Misja ma również bondowskie klimaty. Nawet grafika nieco przypomina ostatnie dokonania EA na tym polu. Jestem niemal pewny, że w James Bond 007: Everything or Nothing będzie grało się bardzo podobnie.

Ale wróćmy do tematu. Oczywiście pierwsze dwa poziomy to długi trening, ale został przeprowadzony tak sprawnie, że prawie się go nie zauważa. Tym bardziej, że Ethan ma umiejętności i sprzęt, z którym – uwierzcie mi – nie mieliście jeszcze do czynienia.

Czekacie na przykłady? Proszę bardzo. Przyklejcie Ethana do ściany, poczekajcie, aż będzie przechodził strażnik i naciskając X spowodujcie, że wyskoczy zza węgła i uderzy przeciwnika potężnym ciosem z łokcia. Och, ząbek się obluzował? Nie szkodzi, trafi do kolekcji. OK, żartuję – Ethan nie zbiera ząbków. Po co się rozdrabniać? Od razu zgarnia całe ciało... I chowa je gdzieś w cieniu, aby żołnierze nie mogli go spostrzec i zaalarmować okolicy. Hunt posiada wiele innych zdolności, którymi nie raz już bawiliście się w innych pozycjach. Chowa się, skrada, eliminuje po cichu, strzela i bije. To ostatnie zostało rozwiązane w sposób prosty, ale skuteczny. Ethan potrafi wyprowadzić krótkie combo z dokończeniem wroga na ziemi. Jeśli natomiast zakradnie się i zaatakuje z zaskoczenia, obejrzycie widowiskową akcję ukazaną w zwolnionym tempie. Na tym, podobnie, jak w Splinter Cell, nie kończy się interakcja z oponentami.



Należy ich wykorzystywać do otwierania drzwi zabezpieczonych czytnikami linii papilarnych. Ethan, jak każdy zawodowiec nie ma zamiaru radzić sobie sam i potrzebuje wsparcia innych agentów, dlatego przez większość czasu będzie się kontaktował i współpracował ze swoimi kolegami i koleżankami po fachu.

Ciekawi sprzętu? Przedstawiam Wam najnowsze wynalazki wywiadu. Linka wypożyczona od Rikimaru, która wystrzelona poleci w górę i zahaczy się na każdej rurce. Na kamery najlepszy jest EWG – pistolet strzelający różnymi rodzajami pocisków. Można do niego załadować także pociski z pluskwami namierzającymi. Są okulary wykorzystujące echolokację. Dzięki nim zobaczycie, co znajduje się za ścianą. Przy okazji sprawdźcie efekt towarzyszący - jest bardzo wiarygodny. Te trzy sprzęciki to tylko podstawa, reszta zabawek jest równie ciekawa (rym niezamierzony).

Ale pewnie zastanawiacie się, czy – jakby nie było – klon Splinter Cell pokonuje go pod względem wyglądu. Chłopcy z Paradigm to z pewnością fachowcy i znają się na swoim rzemiośle, ale nie udało im się stworzyć lepszego silnika niż ten wykorzystany w przygodach Fishera. Pewnie nawet niespecjalnie wierzyli w powodzenie przedsięwzięcia. Zatem zapomnijcie o skomplikowanych cieniach, wielu ruchomych elementach, czy wręcz namacalnych efektach pogodowych. Nie jest tak dobrze, ale nie jest również źle. Za to otrzymacie dość ładną, wygładzoną grafikę oraz kilka ciekawych efektów specjalnych. Będą odbicia w tafli wody oraz wspomniane już efekty towarzyszące używaniu ekwipunku czy atakom z zaskoczenia. Poziomy są rozległe, większość to zurbanizowane miejsca. Wszystko śmiga, jest kolorowo i wesoło. Szkoda tylko, że przy większych przestrzeniach animacja traci klatki. Hunt lubi się przebierać, najczęściej zobaczycie go w jeansach i skórzanej kurtce bądź przylegającym do ciała stroju bardzo przypominającym ten, który jest na wyposażeniu Sama.

Ach, pamiętajcie, że nie ujrzycie tu facjaty Toma Cruise. Ale, jakby w rekompensacie znajdziecie tu mnóstwo smaczków, które w taki czy inny sposób odnoszą się do tego, co działo się w filmach. Co dokładnie? Nie chcę psuć Wam zabawy. Jedne spostrzeżecie od razu, innych prawdopodobnie nigdy nie wyłuskacie.

Ludzie odpowiedzialni za udźwiękowienie powinni dostać premię za doskonale wykonaną robotę. Utwór przewodni, będący remiksem znanego już doskonale motywu, nadal ma to coś, a podłożone głosy wspaniale wprowadzają w fabułę.

No tak! Fabuła, zupełnie o niej zapomniałem. Ale to chyba dlatego, że nie ma w niej nic specjalnego. Jest kolejny zły człowiek (gdzie oni wszyscy się rodzą?), który zamierza namieszać, a Hunt musi go powstrzymać. Przedtem jednak wykona tony innych zadań. A to będzie musiał sfotografować wieże nadawcze, a to skontaktować się z łącznikiem lub coś odnaleźć i gdzieś dotrzeć. Gra przyjmuje pewien margines błędu. Jeśli zabijecie strażnika, który miał otworzyć drzwi

– nie ma problemu, podniesiecie jego ciało i sami przyłożycie dłoń do czytnika. Ale sposoby na wykonanie pewnych konkretnych zadań są dość ograniczone. Na przykład jeśli spóźnicie się na spotkanie, misja legnie w gruzach, ponieważ dana osoba po prostu odejdzie.

Jak wspomniałem na początku, nie byłem przekonany do nowego Mission Impossible. Na pierwszy rzut oka widać, że gra czerpie garściami z przygód pana Fishera, Snake'a czy Bonda. Jednak Ethan ma własny charakter i Surma nie jest bezmyślną kopią. Są nowe pomysły. I dobrze. W ten sposób gatunek będzie się rozwijał. Atari ściągnie od Konami, a... Miejmy tylko nadzieje, że Kojima gra w bajki od konkurencji.

OG

PS2 i Xbox — *W oczekiwaniu na powrót Fishera - jak znalazł!*

- *Wydawca:* Atari
- *Producent:* Paradigm
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock2, Memory Card 8MB, etc.*

8.0

- **Dobre:** Świetne rozwiązania poziomów, płynna animacja i fajna postać głównego bohatera napakowanego zdolnościami.
- **Złe:** Czasem podczas walki nie widać co się dzieje i kto Cię atakuje. To może być frustrujące, zwłaszcza, że energia potrafi schodzić szybko.
- **Brzydkie:** Brak ewidentnie skopanych rzeczy. Grafa na dobrym poziomie, silnik się spisuje.

I-Ninja

Oprócz tego, że ninja byli bardzo skuteczni w walce wręcz, wielkie zasługi w powstaniu mitu o ich cudownych umiejętnościach leżą w chytrej propagandzie.

Rozpuszczanie plotek na swój temat, snucie historii o boskich właściwościach pomagało oczywiście w starciach onieśmielając wrogów już na wstępie. Propaganda rozpuszczona wobec tytułu I-Ninja była jednoznaczna: wielki powrót gier zręcznościowych. I to poniekąd prawda, choć grafika dość ładna i dźwięk super, ma się z „lektury" tej gry pewną zapomnianą już dawno przyjemność. Przyjemność z pykania w zręcznościówkę tak miło pachnącą starymi czasami, że hej.

Już samo menu jest niesamowite. Otóż, kiedy na ekranie migają napisy „new game", „options" i „load game" w tle toczy się normalna bitwa! Bohater śmiga między przeciwnikami i tnie ich niczym w Dynasty Warriors. Wrogów przybywa, a on tnie. Po raz pierwszy tak wiele dzieje się już w samym menu. Ale my oczywiście idziemy dalej.

Głównym bohaterem jest ninjasek, taki w stylu graficznym Bombermana. Ninjasek ma swój mieczyk, którym szlachta wrogów (głównie takich jak on ninjasków) i może go używać także jako helikopterka (wystarczy podskoczyć i trzymać jeden przycisk). Możliwe jest także oczywiście wykonywanie combosów, które gra ma już zakodowane, w tym - co chyba staje się już regułą - efektownego podbicia i cięcia przeciwników w powietrzu. Ale to nie wszystko. Ninjasek potrafi także biegać po niektórych ścianach. Tu zaś może podbiegać pod górę, albo biec chwilę równolegle do podłoża. Do szerokiego wachlarza możliwości dodajmy jeszcze wypuszczanie długiego łańcucha, który służyć może do zaczepiania się w specjalnych miejscach i bujania się niczym mały Tarzan.

I-Ninja jest świetnym miksem klasycznego platformerka, starych zręcznościówek i nowatorskiej myśli. Zbrojny w wymieniony wachlarz umiejętności ninjasek skacze, biega, pływa, a także ślizga się po długich rurach, niczym w grach rolkowo-deskowych, choć tu jest to znacznie uproszczone. Poza tym wszystkim w I-Ninja są elementy typowo Sonicowe: biega się po specjalnie przygotowanych „autostradach" nie mogąc się zatrzymać (bo goni nas promień, który cofa do początku trasy). Dodatkowo na zakrętach trzeba rzucać łańcuchem do wewnętrznej, żeby dzięki zahaczeniu o specjalny „zakręcacz" wykonać odpowiedni zwrot (oczywiście łańcuch trzeba puścić także w odpowiednim momencie). Mało? Sporo! Ale jak na tę grę jeszcze mało. Otóż I-Ninja może także kulać się na wielkich toczonych przedmiotach (kulkach, beczkach, itp) i temu także poświęcone są liczne fragmenty poziomów. Wiadomo jak to działa: platformy są wąskie, czasem znikają, a nasz „pojazd" ma lekką bezwładność - kierujemy jedną gałką.

Ale to i tak jeszcze nie wszystko. Do listy czynności dopiszmy podkładanie ładunków wybuchowych, wpadanie w tryb berserka rodem z anime (rozmazane, czarne tło, jasne kreski i rozdziawiona, wrzeszcząca twarz naszego bohatera), a także dziesiątki, dosłownie dziesiątki mini gierek, na czele z pojedynkiem za sterami wielkiego mecha, gdzie walczymy na pięści z innym mechem!

Uff... Dużo tego. Prawdę powiedziawszy największą zaletą tej gry jest właśnie jej różnorodność. Poziom zaczyna się od rury do grindowania, potem wyścig a la Sonic, potem walka na miecze, potem jazda na wielkiej kuli i na koniec skoki po ścianach. Ciągle coś nowego i z zupełnie innej beczki. A im dalej, tym więcej różnorodności. Autorzy mówią o dziesięciu godzinach zabawy, plus dodatkowo wszystkie mini-gierki, które można przechodzić powtórnie celem podniesienia umiejętności. Bo ninjasek oczywiście cały czas walczy o wyższe stopnie wtajemniczenia i nowe, coraz ciemniejsze pasy! Pasy te są bowiem przepustką do poziomów o coraz wyższym stopniu trudności. Rozmowy głównego bohatera z senseiem przed każdą z misji są z resztą kolejnym świetnym elementem tytułu. Nadają ninjaskowi charakteru luzaka, zlewusa i - momentami - sadysty. Zwłaszcza kiedy podczas walki drze się wyjątkowo grubym jak na swoje niewielkie rozmiary głosem: „Mooore? You want moooore?", a po długim i nudnym wykładzie senseia stwierdza: „I to wszystko ma mi pomóc... jak?".

Graficznie nie jest to Jak&Daxter, ale trzyma się w kategorii „A". I-Ninja na wszystkie konsole wygląda niemal identycznie i identycznie się gra. Mocno kreskówkowy klimat, ciekawe poziomy i pomysłowe modele przeciwników czy nawet scenografii czynią z tej gry naprawdę dobry pomysł na zabawkę dla starszych dzieci i wszystkich miłośników platformerków. Być może niektórym wyda się to dziwne, ale I-Ninja podszedł mi bardziej niż Jak&Daxter. Jest bardziej od niego zręcznościowy i różnorodny, a mniej biegalski i szukalski. Choć z drugiej strony jawnie brzydszy o klasę i czasem, podczas walki nie masz pojęcia kto Ci zadaje obrażenia. Tłok jak w Dynasty Warriors, a postacie jednak nieduże - trochę to utrudnia.

O jednej rzeczy chciałem wspomnieć jeszcze na koniec. Kamera. Idealnie chodzi za postacią, da się nią manewrować i przez większość czasu nie trzeba jej poprawiać, chyba, że chcemy coś sobie bardziej zamącić. Chyba nigdy jeszcze nie widziałem tak dobrze pracującej kamery w zręcznościówce.

Grabarz

Mini zabawy mini ninjasa

Pierwszą potęgą I-Ninja są jazdy na kulkach i beczkach. To są dopiero nerwy, przy których wysiadają wszystkie Silent Hille razem wzięte. Długie korytarze, wąskie kładeczki, po których wieść trzeba niesforną kulkę. Jedne nachylone bardziej, inne mniej. To wszystko stresujące, ale nie irytujące. Checkpointy są nawet często i dzięki temu spadnięcie nie cofa nas zwykle do początku poziomu. Stąd też I-Ninja jest świetnym tytułem dla dzieci.

Drugą potęgą I-Ninja są mini gierki. Choćby ostrzał okrętów wrogich ninjasów z działka stacjonarnego, walki mechami, czy proste łamigłówki... Super sprawa i świetny relaks od skakania po platformach.

PS2, Xbox, GCN — *Fany bohater, fajny arsenał, fajna gra!*

- *Wydawca:* Namco
- *Producent:* Argonaut
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

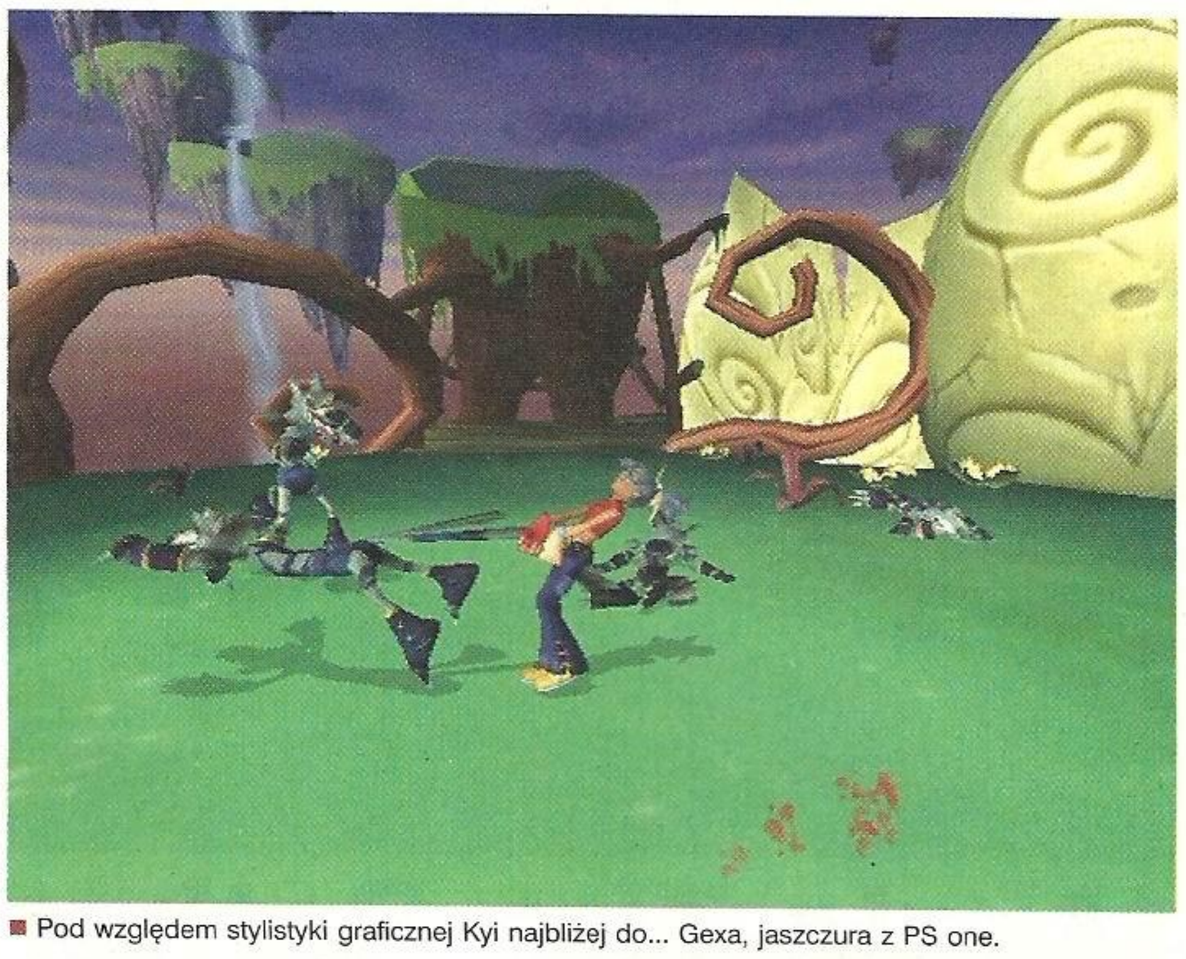
Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.8

- **Dobre:** Zróżnicowana rozgrywka i nienajgorsza oprawa to chyba dobre powody, aby choć na parę godzin zatrzymać Was przy konsoli?
- **Złe:** W sumie to żaden przełom. Po prostu solidny platformer, w którym można było jeszcze poprawić detekcję kolizji i pracę złośliwej kamery.
- **Brzydkie:** Animacja potrafi się czasami zakrztusić, ale przecież takie rzeczy zdarzają się (niestety) wszędzie.

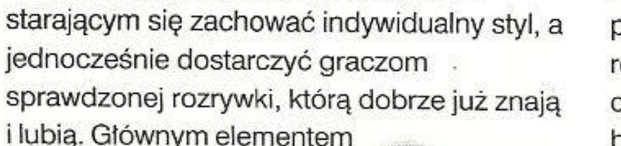
Kya The Dark Lineage

Znacie takie przysłowie - „Z rodziną najlepiej wychodzi się na zdjęciach"? Tak się składa, że bohaterka najnowszej gry Atari, też je zna, a nawet przekonała się o jego znaczeniu na własnej skórze.

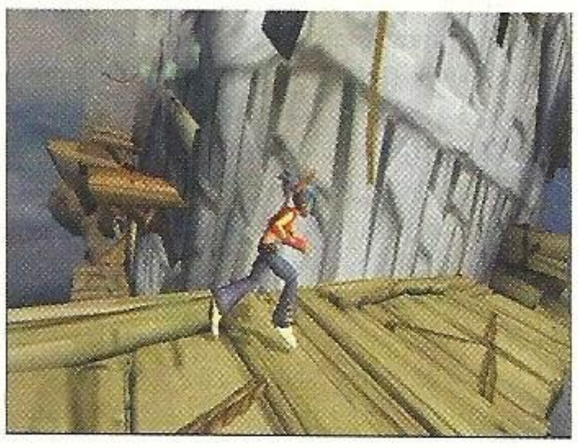


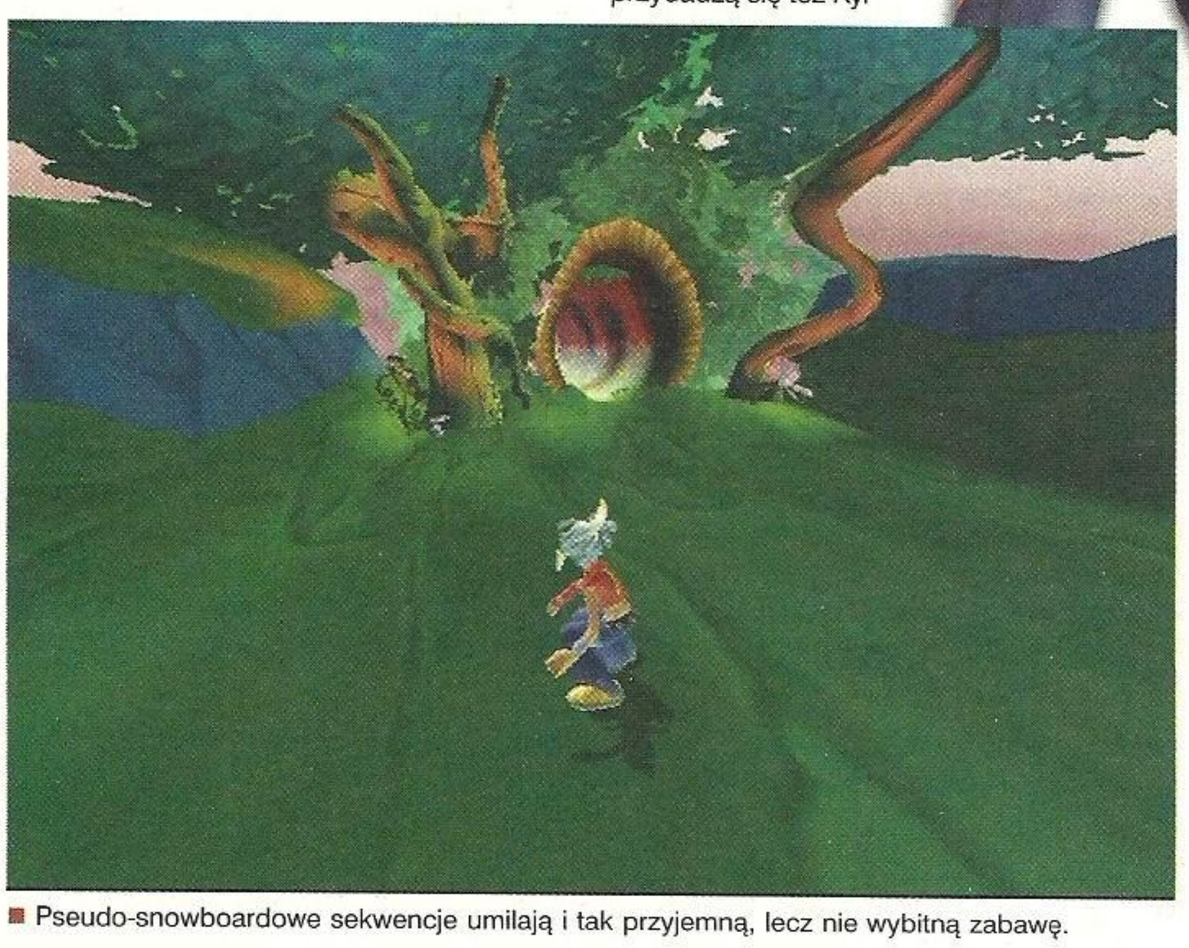
Pod względem stylistyki graficznej Kyi najbliżej do... Gexa, jaszczura z PS one.

Bohaterką tą jest Kya, nastka z dosyć radykalną fryzurą, przyjemnymi dla męskiego oka kształtami i... przyrodnim bratem. No właśnie, nie bawmy się w udawaną dyskrecję i od razu przejdźmy do familijnych sekretów naszej niebieskowłosej panienki. Rodzina Kyi nie może posłużyć za modelowy przykład podstawowej komórki społeczeństwa, a to dlatego, że brakuje w niej tatusia. No cóż, czasami tak bywa, ale tym razem nie ma mowy o żadnym tragicznym wypadku, a jedynie o tajemniczym zaginięciu. Pewnego pięknego dnia tatuś milutkiej Kyi po prostu zniknął. Normalne dzieci byłyby chyba tym faktem dosyć przejęte, ale Kya i jej braciszek niezbyt się zmartwili. Szczerze powiedziawszy, pierwszy lepszy psycholog oglądając intro tej gry, a później analizując niektóre wypowiedzi nastolatki na temat jej zaginionego tatusia, mógłby dojść do bardzo interesujących wniosków dotyczących dzieciństwa Kyi oraz stosunków łączących ją z ojcem. Dość powiedziecie, że prezentują się one raczej patologicznie, a przez długi czas z ust wyrodnej córki nie pada ani jedno ciepłe słowo pod adresem papy. Można za to usłyszeć sporo kąśliwych uwag i złośliwych komentarzy, szczególnie kiedy Kya razem z bratem penetruje ukryte w piwnicy pomieszczenie wypełnione po brzegi klamotami tatusia. W zagraconym pokoju rodzeństwo znajduje tajemniczy medalion, którego magiczną moc nieopatrznie uaktywnia brat Kyi i po chwili oboje zostają bezceremonialnie wessani do innego świata. W alternatywnym świecie żyją sobie wilkopodobne stworki nękane przez paskudnego Brazula, namiętnie zamieniającego ich w złych do szpiku kości Wolvenów. Od razu wychodzi też na jaw, że pan Brazul to nikt inny, ale zaginiony tatuś



Kyi! Najwidoczniej musiał gdzieś wyładować stres związany z życiem rodzinnym. Hmm, czy macie wrażenie, że już nawet fabuła Misia Uszatka przedstawiała się o niebo ciekawiej? Jeśli tak, to... jesteście w błędzie! Wszak nie po tym poznaje się Atari, jak zaczyna, ale jak kończy. A muszę przyznać, że później cała historia nabiera kolorów i nie dość, że chcemy brnąć dalej z czystej ciekawości kolejnych wydarzeń, to jeszcze dodatkową motywacją jest naprawdę przednia zabawa, jaką oferuje nam Kya. Kya jest trójwymiarowym platformerem starającym się zachować indywidualny styl, a jednocześnie dostarczyć graczom sprawdzonej rozrywki, którą dobrze już znają i lubią. Głównym elementem zabawy, jak w większości tego typu pozycji, jest oczywiście eksploracja rozległych terenów, przerywana dosyć często przez pojedynki z mało sympatycznymi maszkarami. Pomagając mieszkańcom magicznego świata Kya nie raz będzie musiała wykorzystać swoją dobrą kondycję fizyczną, aby pokonać rozmaite przeszkody. Na szczęście skoki, wspinanie po półkach skalnych, jazda na snowboardowej desce, czy też szybki sprint nie stanowią dla młodej bohaterki żadnego problemu. Sprawność ruchowa i tężyzna fizyczna przydadzą się też Kyi podczas konfrontacji z wrogo nastawionymi Wolvenami i innymi pokrakami nie przepadającymi za młodą bohaterką. Założę się, że Kya w normalnym świecie trenowała jakieś sztuki walki, gdyż ze wszystkimi przeciwnikami rozprawia się wręcz koncertowo stosując sporo kopniaków i uderzeń pięściami składających się w całkiem zgrabne combosy. Walce towarzyszy nawet elegancki efekt zwolnienia czasu, a sama fizyka potyczek została w miarę porządnie opracowana. Naturalnie zabawa rozkręca się z czasem, kiedy Kya uczy się coraz to nowszych ciosów, a także zdobywa bumerang i parę innych zabawek przydających się w ferworze walki. Czasami Kya natknie się na sytuacje, w których walka nie jest najlepszym wyjściem, chociażby ze względu na przewagę liczebną przeciwnika. Wówczas zamiast tracić czas i energię na męczące pojedynki lepiej pobawić się w Solidnego Węża i skradając się cichutko przemknąć obok przeciwników. Ewentualnie można ruszyć do pojedynku, ale upewniwszy się uprzednio, że w pobliżu znajduje się jakieś ruchome działko, z którego możemy razić wrogów. Albo maszyna pokaźnych rozmiarów, pozwalająca ciskać w Wolvenów bomby. Do niewątpliwych atrakcji należą też proste zagadki logiczne polegające zazwyczaj na obmyślaniu sposobu dostania się w jakieś odległe miejsce. A skoro już jesteśmy przy „dostawaniu się" w różne miejsca, to nie możemy zapomnieć o jednej rzeczy, która odróżnia Kyę od większości platformerów z PS2, ale za to przybliża ją do Zeldy. Okazuje się, że w krainie, do której trafiła młoda dziewczyna jednym z głównych sposobów transportu jest wykorzystywanie silnych prądów powietrznych, lub prościej mówiąc – wiatru. Kiedy przed Kyą pojawi się poziomy lub pionowy słup pędzącego powietrza wystarczy tylko w niego wskoczyć i dać się ponieść wichrowi... No, może jeszcze przydałoby się troszkę sterować postacią, bo w przeciwnym razie zamiast na końcu trasy wylądujemy twarzą na jakiejś ścianie lub drzewie. W sumie pomysł został wyraźnie zaczerpnięty z Zeldy, ale sprawdza się tutaj znakomicie.





Pseudo-snowboardowe sekwencje umilają i tak przyjemną, lecz nie wybitną zabawę.

Do fajnego klimatu przyczynia się też bardzo udana oprawa graficzna, której nie spodziewałem się po tej pozycji. Być może nie jest to jakość prezentowana przez topowe platformery, ale przez cały czas spędzony z grą ani razu nie zdarzyło mi się skrzywić na jakieś poważne błędy. Wręcz przeciwnie, momentami zatrzymywałem postać śmigającą po ekranie, by bliżej przyjrzeć się jakiemuś szczegółowi lub rozciągającemu się w dali horyzontowi. Soczyste kolory, całkiem rozległe plansze i dopracowane postacie świadczą o tym, że graficy przyłożyli się do pracy, co zaowocowało naprawdę ładnie przedstawionym światem gry. Podobnie ma się sprawa z dźwiękiem, który również zmusza do posłania kilku ciepłych słów pod adresem producenta. Muzyczka nie drażni, głosy postaci przeważnie brzmią dobrze, a do efektów dźwiękowych też jakoś nie mogę się przyczepić. Ale też nic wybitnego nie słychać. Chociaż gra nie jest pozbawiona błędów, takich jak chociażby momentami niedokładne sterowanie, czy nieposłuszna kamera, to i tak jestem gotów ją Wam polecić z czystym sumieniem. W końcu jesteście chyba w stanie wybaczyć Kyi drobne niedociągnięcia, jeśli w zamian zaoferuje różnorodną zabawę w solidnej oprawie? Przecież nie samym Jakiem człowiek żyje!

Qoora

PlayStation 2 — *Kya jest niezła. I panienka, i gra.*

- *Wydawca:* Atari
- *Producent:* Eden Studios
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

7.9

- **Dobre:** Ciekawa, wciągająca mechanika gry. Świetne, różnorodne, odnoszące się do klasyki fantasy szkoły magii.
- **Złe:** Uciążliwy tutorial, który przechodzić można i kilka dni. Fakt, że potem się opłaci, ale możliwość ominięcia go byłaby na miejscu.
- **Brzydkie:** Kamera praktycznie się nie rusza, tło także. Ta gra mogła być spokojnie znacznie, znacznie ładniejsza.

Magic The Gathering: Battlegrounds

Ktoś policzył kiedyś, że ludzie wychwytując wyrwane z kontekstu elementy, zapamiętują ich około siedmiu, plus/minus dwa – w zależności od bystrości.

Stąd też zapamiętanie numeru telefonu (sześcio-siedmio cyfrowego) niektórych przyprawia o zawrót głowy, a innym przychodzi łatwo. Grając w Magic: The Gathering Battlegrounds naprawdę trzeba będzie się nieco nagłowić i niejednokrotnie spamiętać i dziesięć elementów. Ech, co ja piszę spamiętać – wyryć na blachę. Jeden błąd i po Was!

Na pytanie „jakim rodzajem gry jest Magic: The Gathering Battlegrounds?" odpowiedź brzmi: strategią czasu rzeczywistego. Pomimo tego, że nie wygląda na tego typu grę, naprawdę reprezentuje ten gatunek.

Mało powiedziane – jest to aktualnie najlepsza strategia czasu rzeczywistego na Xboxa, której urok porównać można jedynie do szachów. Z szachami ma jednak jeszcze jedną wspólną cechę: sporą dozę hermetyczności. To znaczy już na wstępie trzeba zaznaczyć, że nie każdemu graczowi się spodoba.

Pojedynki toczą się w świecie fantasy, gdzie ściera się ze sobą pięć podstawowych szkół magii. Każda ze szkół ma jakieś swoje domeny i słabości. Warto je więc znać i wykorzystywać w walce. Stając do pojedynku wcielamy się w postać maga, który miota czary trzech rodzajów. Pierwszy rodzaj to przywołanie istoty, drugi zaklęcia, a trzeci inkantacje. I teraz nasi dwaj magowie (może grać do dwóch osób na raz na jednej konsoli, albo przez Live!) spotykają się na arenie, która ma zwykle kształt prostokąta przedzielonego na pół. Każdy ma swoją stronę. Następnie zaczynają walczyć.

Magic: The Gathering Battlegrounds zasadami stoi. Gdybym miał tu opisać wszystkie, jak np. w szachach, wyszłaby z tego mała książeczka. Postaram się więc nakreślić tylko kilka z nich, żebyście nabrali przekonania o jakości tej gry. Już teraz da się wywnioskować jedno: pozycja

urzeka ciekawymi zasadami, łączy elementy zręcznościowe ze strategicznymi i na pewno nie jeden przewodnik do niej na świecie zostanie napisany. No dobra, ale pomówmy o konkretach. Otóż, żeby wezwać istotę lub rzucić czar potrzeba nam energii magicznej (punktów mana). Mana wyrastają na naszej połowie areny, lub z wolna się regenerują. Trzeba więc miarkować między oszczędzaniem na silne potwory, a zalewaniem przeciwnika potworami słabymi. Po co zalewać słabiakami? Bo każdy potwór po „narodzeniu" wędruje na połowę przeciwnika, gdzie atakuje raz i znika, po czym znów odradza się na naszej połowie. Czasem więc warto namnożyć szybkich słabiaków, żeby powstrzymywały skutecznie falę siłaczy wroga, którzy będą się musieli odradzać i brnąć do nas od początku. Oczywiście żołnierzy można wzmacniać, czarować, kazać im szarżować – wszystko to kosztuje. Kiedy nie mamy własnej armii (np. chwilowo została wyrżnięta, a nie mamy mana) potwory wroga atakują bezpośrednio nas. Kiedy nasza energia osiągnie zero – giniemy. Można odrabiać punkty mana wciskając szybciutko przycisk Y. Choć działa to bardzo powoli, czasem dostanie się kilka kryształów. Podobnie jak z uśmierconych przeciwników. Można oczywiście atakować też maga przeciwnej armii czarami, albo iść do niego i przyłożyć mu laską. Jednakże na jego połowie nie można rzucać czarów, a co chwila dostajemy dwa punkty obrażeń. Sprytne to wszystko, nie?

Magią posługujemy się tak: wciskamy X, A lub B – każdy przycisk oznacza inną dziedzinę magii. Rozwija się menu dziedziny i pokazuje postęp odzyskiwania mana. Jeśli mamy dużo mana – możemy rzucić czar. Jeśli za mało, kolejne czary nabierają dopiero barw i można obserwować progres, jednocześnie oczywiście broniąc się przed potworami i czarami wroga. Uff... Tu można wciskać Y, żeby wyjść do ogólnego menu, albo wybrać któryś z dostępnych czarów. Czary dobieramy z księgi zaklęć przed walką i umieszczamy w tak zwanym zanadrzu, by mieć do nich dostęp.

Jak wygląda walka? Otóż jest to miks wszystkiego. Zaczynasz i łapiesz pierwszy darmowy punkt mana na arenie. To taki pełny „kanisterek" (w formie kryształowej kuli). Masz już jeden kanisterek, który będzie się opróżniał w trakcie rzucania magii i potem uzupełniał sam. Im więcej takich kanisterków do uzupełniania, tym szybciej wraca mana. Pierwszego potwora rzucasz najsłabszego, idzie na maga po drugiej stronie. On też rzuca słabiaka. Zbierasz manę, bo akurat się pojawiła i jeden punkt kradniesz magowi (włażąc na jego pole i wykradając jego kanisterek). Masz już trzy. Wywalasz silnego potwora latającego – sokoła (szybko wciskasz A, a potem X) i magię dodającą animuszu (X, X). Czekasz na manę. W tym czasie on puszcza słabiaka (małego zombiaka), ale w takim miejscu, że ominął on wszystkie sokoły (te już ledwo zipią) i idzie na ciebie. Cofasz się więc i próbujesz idealnie trafić z atakiem wręcz w tę klatkę animacji, kiedy koleś stanie przed Tobą. Udaje się! Jego tura ataku przepadła, musi się odrodzić u siebie. Tymczasem twój sokół nadział się na silną obronę. Mag przeciwny wystawił wielkiego pająka – to potwór blokujący. Niby stoi na ziemi, ale jego zdolnością specjalną jest wyłapywanie potworów latających – zdejmuje ci sokoła i nie rusza się z miejsca. Obserwujesz swoje punkty mana... za mało na kolejny czar. Możesz puścić znów sokoła, albo spróbować zwalczyć jeszcze jednego zombiaka laską i wystawić rycerza. Co zrobisz dalej? Opisana sytuacja może nie trwać w grze dłużej niż 30 sekund.

Wyobrażacie sobie? Tak to właśnie wygląda. Graficznie najbliżej Magic: The Gathering Battlegrounds do znanej z PC serii Warcraft. Rewelacyjne potwory, świetna magia, choć wszystko dość małe i uproszczone. Prawdę powiedziawszy nieruchoma kamera i ograniczona liczba potworów na arenie dawały wręcz kosmiczne możliwości zabawy grafiką. A tu niestety dość słabo. Nie brzydko, ale średnio. Czasem trudno jest odróżnić przywołane przez wroga potwory – dobrze, że mag za każdym razem mówi, co przyzywa. Jest opcja dla jednego gracza – dość uciążliwa, bo uczyć się tam trzeba najpierw magii wszystkich szkół z ich wadami i zaletami, no i jest także multiplayer. To gra z dużym potencjałem, świetna na Live! i wymagająca refleksu, inteligencji i kombinowania z prędkością światła. Fajnie, że wyszła na Xboxa. Warto jednak pamiętać, że trzeba tego typu gry lubić.

Grabarz

Magic Incorporated

Akcja gry Magic: The Gathering Battlegrounds toczy się oczywiście w świecie gry karcianej Magic: The Gathering, wydawanej także i w Polsce. Wspaniała owa gra powstała w roku 1993, a jej autor, Richard Garfield, chciał wydać wtedy grę karcianą, strategiczną, której zasady mieściłyby się na jednej kartce papieru. Udało mu się to. Zapożyczył on metodę sprzedaży kart od firm robiących karty kolekcjonerskie z baseballistami (pakował po kilka losowych kart w woreczku) i stworzył w ten sposób nie tylko jedną z najlepszych gier strategicznych naszych czasów, grę, którą wykłada się na jednej z ekonomicznych uczelni w USA, ale także maszynę do robienia pieniędzy. Wersja Xboxowa jest oczywiście nieco zmieniona w stosunku do karcianki (np. o elementy zręcznościowe), ale widać w niej rękę najlepszych grafików fantasy na świecie.

GameCube — *Strategia czasu rzeczywistego dla wnikaczy!*

- *Wydawca:* Atari
- *Producent:* Secret Level
- *Liczba graczy:* 1-2

Wykorzystuje: *Xbox Live!*

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.1

- **Dobre:** Świetny klimat egipskich grobowców, Mumia, bardzo ładna grafika i ciekawe zagadki.
- **Złe:** Brak głosów postaci w dialogach - autorzy uprościli sobie sprawę. Albo skończył im się budżet.
- **Brzydkie:** Animacja na PS2 czasami zachrupie, ale specjalnie nie przeszkadza to w zabawie.

Sphinx and the Cursed Mummy

Pisząc miesiąc temu, iż starożytny Egipt jest jednym z moich ulubionych okresów historycznych, nie spodziewałem się, iż już lada moment położę łapę na najnowszej produkcji zasłużonej firmy Eurocom - szumnie zapowiadanych przygodach Sfinksa i Mumii.

Walka sprawia sporo satysfakcji - sterowanie jest porządne i czułe na komendy gracza.

Dzieje starożytnych Egipcjan mogą wydać się równie odległe, co tajemnicze i przerażające. W istocie, nie bez powodu w naszej mowie figuruje zwrot „plagi egipskie" a odmawianie dziesięciu przykazań rozpoczyna się słowami „Jam jest pan Bóg twój, który cię wywiódł z ziemi egipskiej, z domu niewoli". W historyczne dzieje Egiptu nie będę się teraz zagłębiał – wystarczy rzec, iż przygody Sfinksa i Mumii do wyjątkowo mrocznych czy przerażających nie należą, choć na pewno potrafią dostarczyć dreszczyku emocji, a okraszenie ich nutką czarnego humoru doskonale wpływa na ten produkt. Mumia to młody faraon Tutankhamon po „małym liftingu", jaki zafundował mu podstępny braciszek. Sfinks natomiast jest uczniem potężnego Imhotepa, wyruszającym na wyprawę w celu powstrzymania zła, jakie już wkrótce opanuje świat za sprawą Seta. Jak łatwo się domyśleć, tytułowy bohater i faraon-pechowiec mają wspólny cel przywrócenia ładu i porządku w królestwie. To właśnie początek historii pełnej magii, fantastycznych przedmiotów i miejsc oraz niezwykle barwnych (choć milczących – o czym za chwilę) postaci.

SatCM jest raczej przygodówką z elementami platformowymi niż rasową platformówką ze zbieraniem jabłek i skakaniem po głowach przeciwników. Nie tędy droga. Jak pokazały ostatnie miesiące, każda z firm przygotowujących coś „platformowego" obrała nieco inną taktykę. Insomniac postawili na bojowy klimat w Ratchecie, Naughty Dog wybrał swobodę dla Jaka i niewybredny humor Daxtera, zaś studio Ubi Softu wyposażyło perskiego księcia w możliwość kontrolowania czasu. Zamiast tego przed graczem stanie szereg

niełatwych zadań, przywodzących mi na myśl niektóre akcje z Tomb Raidera (także ze względu na „grobowe" realia gry). Nie obawiajcie się jednak – Eurocom nie przekalkował bezmyślnie czyichś pomysłów, a zamiast tego wystawił gracza na mnóstwo interesujących prób o zróżnicowanym stopniu trudności. Ich rozwiązanie będzie wymagało nie tylko zręczności czy refleksu, ale też spostrzegawczości i logicznego myślenia. I choć początkowe zadania mogą się wydać dość banalne, to już dalej robi się skomplikowanie. Szczególnie zadania Mumii zasługują na oklaski.

Sfinks umie biegać, skakać (ma także do dyspozycji podwójny skok), wspinać się, przesuwać trzymając krawędzi. Do tego dochodzi spora interakcja z otoczeniem – ciskanie wielkimi kamorami, zjeżdżanie po linie z bloczkiem, przesuwanie posągów, a nawet takie sztuczki, jak bieganie po rozpalonej lawie (wyłącznie przy użyciu odpowiedniej, magicznej osłony). Pozostała jeszcze walka. Nasz bohater radzi sobie z mieczem całkiem nieźle, a i inne rodzaje broni (np. dmuchawka) oraz przedmioty dające mu specjalne umiejętności czynią ze Sfinksa niekwestionowanego lidera tej gry, jeśli chodzi o wartką akcję.

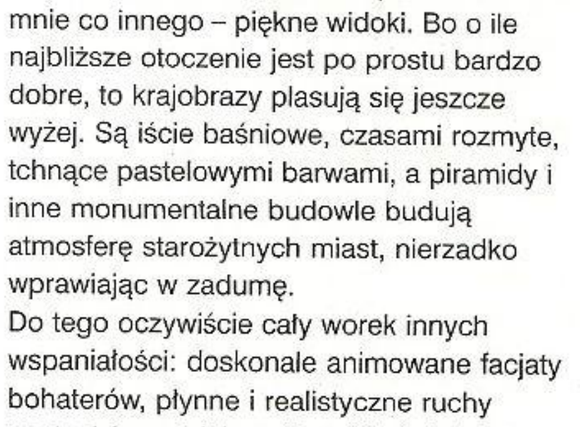
Z Mumią sprawa wygląda nieco inaczej. Były faraon nie posiada tak bogatego arsenału środków jak Sfinks, więc najważniejsze będzie radzenie sobie sprytem. Tu właśnie gra zyskuje minimalne znamiona skradanki. Nadal chodzi jednak głównie o rozwiązywanie logicznych zagadek, które – dobre i bardzo dobre w przypadku Sfinksa – w etapach Mumii zaprojektowane zostały naprawdę świetnie. Może nie wszystkie, ale większość z nich jest ciekawa, przemyślana i sprzyja zabawnym (aczkolwiek bardzo nieprzyjemnym dla Mumii sytuacjom). Dać się podpalić, by przenieść ogień w inne miejsce, przepuścić prąd elektryczny przez własne ciało, zostać zmiażdżonym do grubości kartki papieru, czy też pociętym na kilka kawałków raczej nie jest zbyt miło. Mumia ma wielki fart, że jest już martwy – żywemu podobne zabiegi nie wyszłyby na zdrowie.

Grafika jednogłośnie krzyczy: najwyższa półka. W ostatnich paru miesiącach doświadczyliśmy istnego wysypu pięknie zrealizowanych zręcznościówek, co zmusza mnie niejako do oceniania Sphinxa przez ich pryzmat. Wszystko jest tu jednak na tyle dopracowane, by móc konkurować z najlepszymi. Taki Prince of Persia na przykład cieszy oczy graczy przepięknymi efektami towarzyszącymi sztuczkom z użyciem piasków czasu. W Sphinxie urzekło mnie co innego – piękne widoki. Bo o ile najbliższe otoczenie jest po prostu bardzo dobre, to krajobrazy plasują się jeszcze wyżej. Są iście baśniowe, czasami rozmyte, tchnące pastelowymi barwami, a piramidy i inne monumentalne budowle budują atmosferę starożytnych miast, nierzadko wprawiając w zadumę.

Do tego oczywiście cały worek innych wspaniałości: doskonale animowane facjaty bohaterów, płynne i realistyczne ruchy postaci (nawet jak na Mumię), świetnie zaprojektowane trójwymiarowe obiekty – od przeciwników po kamienne posągi, piękne oświetlenie, cienie, ogień i inne efekty specjalne (odbicia, przezroczystość). Wszystko pierwszej klasy.

Wersje na Xboxa i GameCube zasuwają niezłomnie przy stałej prędkości 60 klatek na sekundę. Na PlayStation 2 Sfinksowi zdarza się zgubić ich kilka, ale nie jest to zjawisko częste, a już na pewno nie przeszkadza w grze.

Gra zawisła w dość nieciekawym położeniu, jeśli chodzi o oprawę audio. Z jednej strony doskonała muzyka, łącząca w sobie egipskie



motywy z adrenalinotwórczym (momentami) podkładem i chórami w tle oraz bardzo dobre efekty dźwiękowe, począwszy od tłuczenia mieczykiem o ściany, a na okrzykach bestii skończywszy. Z drugiej zaś dubbing. Czyżby wypadł kiepsko? W sumie nie. Problem jest w tym, że go po prostu nie ma. Kwestie postaci poznajemy jedynie dzięki pojawiającym się u dołu ekranu napisom. Niektórym może nawet spodobać się zastosowane rozwiązanie, gdyż akcja nie potoczy się dalej do przodu, zanim nie naciśniemy przycisku zatwierdzającego daną kwestię. Jest więc czas potrzebny na przeczytanie i ewentualne przetłumaczenie napisów.

Autorzy przygotowali 28 dosyć zróżnicowanych etapów (choć kilka rozgrywa się w zbliżonych wizualnie sceneriach), które przeciętnemu graczowi powinny wyrwać z życiorysu nawet dwadzieścia godzin. Nie jest to może jakaś rekordowa liczba, ale przy Prince of Persia (którego można ukończyć w godzin dziesięć) całkiem przyzwoita. Choć gra nie jest rewolucyjna, a do miana rewelacji także nieco jej brakuje, nawet w obliczu tak potężnej konkurencji jak Ratchet & Clank 2, Jak II czy Prince of Persia, potrafi wybić się z tłumu odmiennym klimatem, dość oryginalnym systemem gry i komikiem, który bez wahania może stawać w szranki z Clankiem czy Daxterem. Tak – Mumia jest po prostu mistrzowski. Polecam grę każdemu, komu nie w smak bojowe zabawki Ratcheta, zła mina Jaka oraz biegający po ścianach Książę. Jeśli znajdą się tacy, Sphinx zaoferuje im w zamian – prócz bardzo dobrej oprawy – dużą ilość interesujących przygód, niełatwych zagadek i zręcznościowych zadań podanych w egipskim sosie przez arcyciekawy duet: Sfinksa i przeklętą Mumię.

Oskar

Niektóre zagadki wymagają kombinowania, ale nie powinny sprawić większych problemów.

PS2, Xbox, GCN — *Pierwsza liga platformerów 3D. No i mumia...*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Eurocom
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.5

Wykorzystuje: *Memory Card 8Mb, Dual Shock 2, etc.*

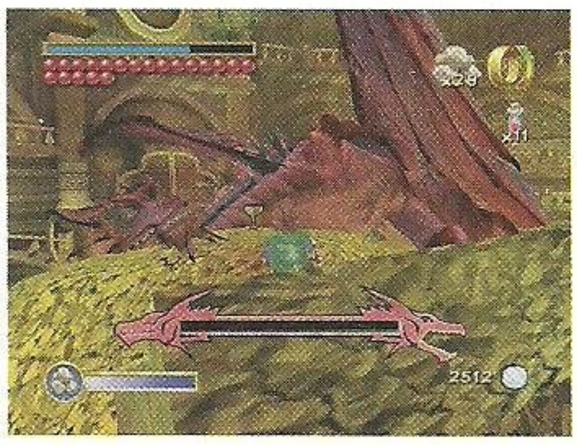
- **Dobre:** Bilbo jest po prostu sympatyczniejszy od Froda. A poza tym gra ma fajny klimacik i lektorów z brytyjskim akcentem, hehe.
- **Złe:** Oprawa nie jest ani szczytem naszych marzeń, ani szczytem możliwości 128-bitowych konsol.
- **Brzydkie:** Czemu Bilbo ma takie kwadratowe dłonie? I nos jakiś taki dziwny? Żal było jeszcze parę polygonów dorzucić, czy co?

The Hobbit

Lada moment do kin zawita „Powrót Króla", a to oznacza tłuste miesiące dla wszystkich fanów Trylogii Tolkiena. Sklepowe półki po raz kolejny ugną się pod ciężarem setek gadżetów związanych z filmem, a przy okazji pojawiło się kilka gier bazujących na filmowych wydarzeniach.

I właśnie jedną z takich gier jest The Hobbit. No, może niezupełnie, gdyż z nadchodzącym dużymi krokami filmem łączą ją jedynie niektóre postacie oraz miejsca. Najnowsza gra Inevitable Studios powstała bowiem na podstawie książki, która została napisana przed słynną trylogią i stanowiła swego rodzaju preludium do trzyczęściowej historii o hobbicie imieniem Frodo. Przyznam się, że o ile z pewnych powodów, zarówno trylogia w formie książkowej jak i filmowej nie jest dla mnie wyznacznikiem prawdziwego fantasy, to sprawa ma się zupełnie inaczej z przygodami pierwszego słynnego hobbita, czyli szanownego pana Bilbo Bagginsa. Tym bardziej miałem nadzieję, że wirtualne przygody włochatego pokurcza wciągną mnie na dobrych kilka godzin i pozwolą raz jeszcze poczuć magię prozy Tokiena. Jednak już po czterech godzinach spędzonych w Śródziemiu wiedziałem, że po raz kolejny moje oczekiwania w stosunku do gry okazały się zbyt duże, a na tytuł godny tolkienowskiego dzieła przyjdzie mi jeszcze trochę poczekać. Nie znaczy to jednak, że na Hobbicie należy od razu postawić krzyżyk. Nic z tych rzeczy, w końcu to solidna pozycja, która ma całkiem sporo do zaoferowania miłośnikom trylogii, a w niektórych aspektach wypada nawet lepiej niż tolkienowskie gry od EA.

Zacznijmy może od przedstawienia scenariusza wszystkim, którzy z książkowym Hobbitem nic wspólnego nie mieli. W spokojnej osadzie zwanej Hobbitonem żyje sobie pan Bilbo Baggins, poważany i szanowany przez swych pobratymców członek społeczności hobbitów. Bilbo, jak każdy prawdziwy hobbit jest niepoprawnym domatorem, nade wszystko ceniącym sobie spokój, ciszę i sporą ilość trunków oraz jadła. I pewnie wszystko byłoby dobrze, gdyby Bilbo nie popadł w złe towarzystwo, przez co wpakował się w poważne kłopoty. To złe towarzystwo to oczywiście czarodziej Gandalf, któremu jakimś cudem udało się namówić biednego Bagginsa na długą i niebezpieczną podróż po krainach Śródziemia u boku krasnoludów. I to właśnie w trakcie tej podróży po raz pierwszy natkniemy się na tajemniczy pierścień, przez który wybuchła później trzytomowa afera, a także poznamy kilku znajomych, którzy odegrają doniosłą rolę w historii.



Gra podzielona jest na etapy odpowiadające rozdziałom książki, przez co będzie można odwiedzić znane chyba wszystkim miłośnikom prozy J. R. R. miejscówki, takie jak na przykład Shire, Mirkwood (po naszemu Mroczna Puszcza - mac) oraz Góry Mgliste. Oczywiście główne przygody znane z książki będą jedynie bazą wyjściową dla wielu pomniejszych zadań, których w powieści nie uświadczycie. Dzięki temu zyskujemy wrażenie nieliniowości, ponieważ nie wszystkie z pomniejszych zadań trzeba wykonać. Jeśli już zdecydujecie się na ich zaliczenie, jedynymi nagrodami będą zazwyczaj lecznicze mikstury, pieniądze, a także rozmaite świecidełka, które Bilbo zbiera, by podnosić swoje umiejętności oraz wytrzymałość. Obok takich właśnie dodatkowych zleceń polegających zazwyczaj na przynoszeniu różnych przedmiotów, czy przełączaniu dźwigni, natkniemy się też na elementy zręcznościowo-logiczne, które tutaj przyjęły formę otwierania specjalnych skrzynek kryjących sporo cennych świecidełek. Właściwa rozgrywka przedstawia się w przypadku Hobbita niemal identycznie, jak w wielu innych, rasowych platformerach. Bilbo zmaga się z nieposłuszną kamerą skacząc po licznych platformach, przeszukuje wszystkie zakątki plansz w poszukiwaniu przydatnych kryształków, a także próbuje okiełznać raczej mocno przeciętny system walki podczas potyczek z goblinami, trollami, wilkami i innym tałatajstwem wałęsającym się po Śródziemiu. Chyba już zauważyliście, że nie wyrażam się jakoś szczególnie pochlebnie o samej rozgrywce? Ale jak tu się czymkolwiek zachwycać, skoro błędy i niedopracowane elementy wyzierają z niemal każdego zakątka planszy? Tekstury raczej przeciętne, choć na GCN i Xboxie prezentują się znacznie lepiej niż PS2. Za to praca kamery i detekcja kolizji pozostawia sporo do życzenia na wszystkich trzech konsolach. Innymi słowy, wszystko o czym zapomniałem grając w cudowne Prince of Persia powraca w Hobbicie i ma się całkiem dobrze.

Walka również nie prezentuje się jakoś rewelacyjnie. Co prawda w dalszej fazie gry zdobywamy nowe rodzaje oręża i możemy zapomnieć o drewnianym kiju, który towarzyszy nam niemal od samego początku zabawy, to jednak samo opracowanie pojedynków nie zachwyca. Odnoszę wrażenie, że jeśli chodzi o ten element gry to programistom wyraźnie zabrakło weny, a i chęci nie było chyba za wiele. Może gdyby chłopaki z Inevitable Studios podciągnęli trochę animację pracującą w trzydziestu klatkach (a i to nie zawsze), to pojedynki nabrałyby więcej dynamiki i stałyby się główną zaletą Hobbita?

Jak dotąd głownie narzekam, a ocena końcowa nie jest przecież wcale taka zła. Dlaczego? Ano dlatego, że nie mogę Hobbitowi odmówić specyficznego uroku. Co by nie mówić, zadań do wykonania znajdziecie tu bez liku, a poziom trudności niektórych z nich sprawi, że nie skończycie tej gry w kilka godzin. Ale jest coś jeszcze.

Klimat. To właśnie atmosfera potrafi czasami podciągnąć ocenę jakiejś gry, która na pierwszy rzut oka na to by nie zasługiwała. I tak właśnie jest w przypadku Hobbita. Osobiście bardzo przypadł mi do gustu baśniowy charakter tej pozycji, który moim zdaniem oddaje znacznie lepiej zamysł stworzonego przez Tolkiena świata, niż produkcje EA. Kreskówkowe postacie, zabawne, ale jednocześnie znakomicie dobrane głosy, sporo subtelnego humoru oraz ciekawa narracja to cechy, które wynoszą Hobbita nieco ponad przeciętną produkcję. Grafika, choć niedoskonała, również ma w tym swój udział, gdyż zdarza nam się trafić w miejsca, gdzie liczba szczegółów, paleta barw oraz piękny krajobraz w oddali pozwalają nam choć na parę chwil poczuć najprawdziwszy czar Śródziemia.

Qoora

PS2, Xbox, GCN — *Można zagrać w przerwie od PoP.*

- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* Inevitable Std.
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

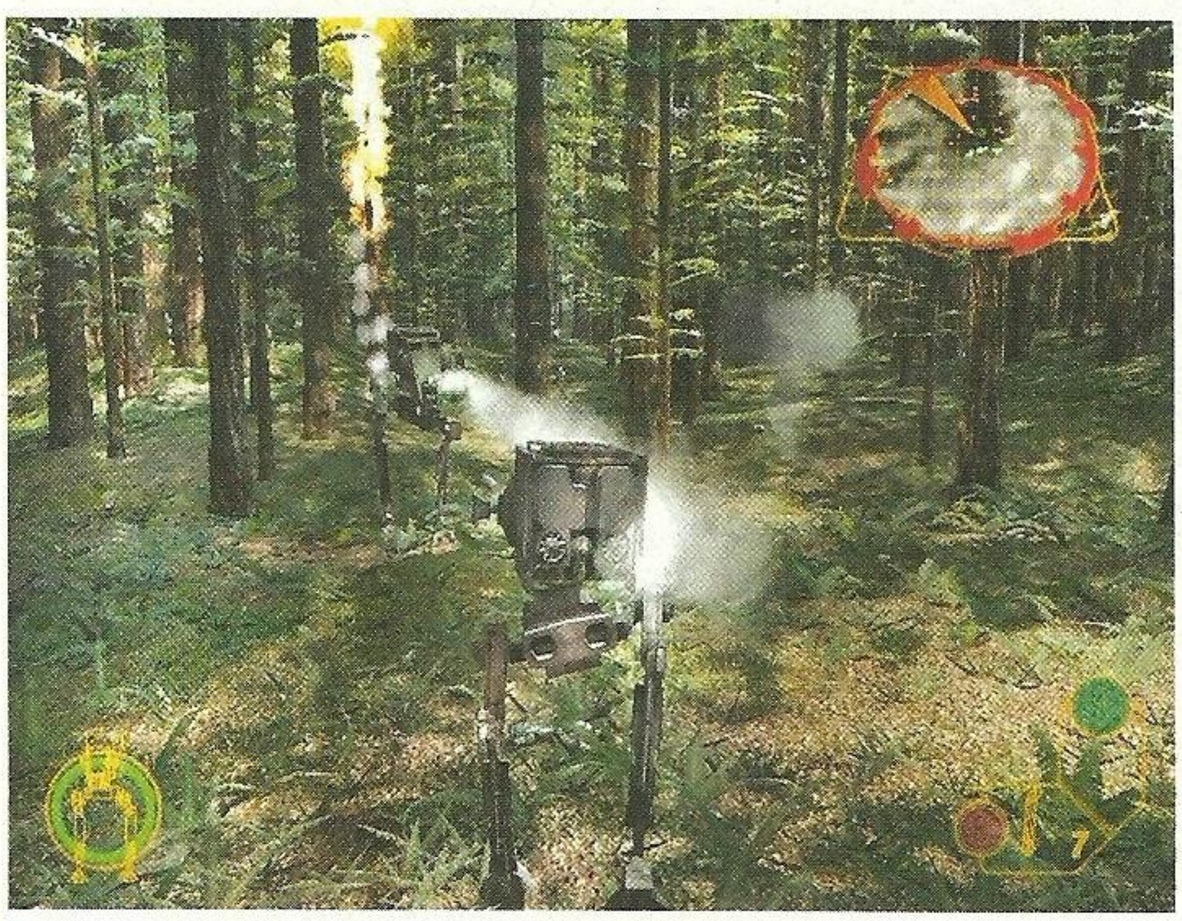
Wykorzystuje: *Dual Shock2, Memory Card 8MB, etc.*

7.1

- **Dobre:** Przede wszystkim multiplayer oraz solidnie zrealizowane niektóre misje. Ale oczywiście jest tego dużo więcej.
- **Złe:** Niedopracowane sterowanie w niektórych pojazdach, mało porywający tryb Versus, a także stosunkowo krótki czas gry jednoosobowej.
- **Brzydkie:** Nieznaczne zwolnienia animacji i momentami bardzo nierówna grafika.

Star Wars Rogue Squadron III
Rebel Strike

Klasyczna Trylogia Gwiezdnych Wojen ma mnóstwo fanów. A Epizody I oraz II mimo sukcesu kasowego niestety nie dorównują tym sprzed lat. Nic więc dziwnego, że wciąż powstają gry oparte bezpośrednio na częściach czwartej, piątej i szóstej.

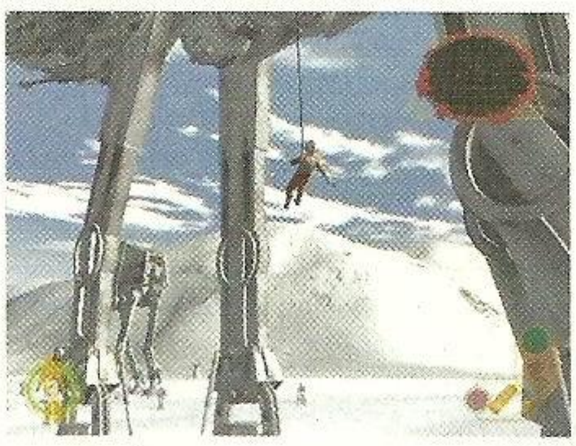


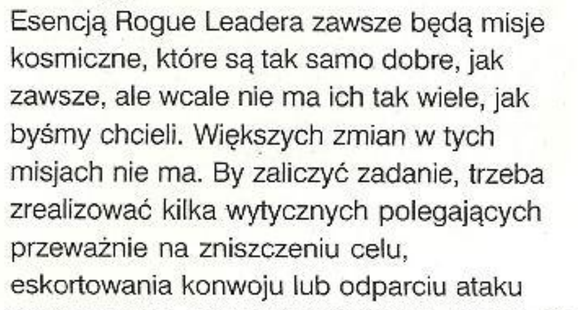
Misje wykonywane przy pomocy AT-ST należą do najciekawszych. Szkoda, że jest ich niewiele.

W Rebel Strike, trzeciej odsłonie serii zapoczątkowanej na Nintendo 64 autorzy zdecydowali się powrócić do źródła, czyli do przygód Luke'a, Hana i reszty wesołej paczki. Oczywiście nie tylko do nich – jest sporo wymyślonych specjalnie dla potrzeb gry zadań, których nie znajdziemy w filmach czy książkach. Dodatkowo, gra w pewnym momencie dzieli się na dwie ścieżki: Luke'a i jego przyjaciela z Rogue Squadron – Wedge'a Antilles. Podczas gdy Luke zajmie się swoim treningiem Jedi na moczarach Dagobah, Wedge osłania konwoje i ratuje z opresji żołnierzy rebelii. Pojawia się także fragment, w którym sterujemy Hanem i Chewbaccą (na Endorze, gdy Chewie zdobywa maszynę kroczącą Imperium).

Poprzednie części zaliczały się do klasycznych strzelanin kosmicznych, takich jak choćby Wing Commander czy Colony Wars. Siadając za sterami X-Winga, A-Winga, Y-Winga czy wreszcie Falcona Milenium oraz innych maszyn znanych z filmów wykonywaliśmy przy wydatnej pomocy lasera i rakiet misje w przestrzeni kosmicznej lub nad powierzchnią planety. Autorzy stwierdzili, że identyczna formuła po raz trzeci może się przejeść. Dlatego postanowili wprowadzić do gry dwa patenty, będące rewolucją w skali serii.

Dano więc możność opuszczenia ciasnej kabiny pilota. Teraz wykonujemy zadania również na nogach lub korzystając z przyziemnych środków perswazji (maszyny kroczące, ścigacze, itp.). Szkoda tylko, że wykonanie większości tych misji pozostawia sporo do życzenia. Autocelowanie blasterem (podczas misji chodzonych) jest lekko





mówiąc niedopracowane i przypomina trochę strzelanie na oślep. Repertuar ciosów mieczem świetlnym także nie powala. Zaś poruszanie się AT-ST nie należy do czynności najprostszych. Zresztą zadania na powierzchni mają jedną wspólną wadą: są monotonne i raczej krótkie. Nie licząc kilku wyjątków, polegają one na parciu do przodu i strzelaniu do wszystkiego, co się rusza. Jeśli taki motyw jest tylko ułamkiem misji to jeszcze można na to przymknąć oko – gorzej, gdy taka rozgrywka stanowi jej całość. A w wielu przypadkach stanowi. Mimo wad, takie urozmaicenie dodatnio wpłynęło na mój odbiór gry.

Esencją Rogue Leadera zawsze będą misje kosmiczne, które są tak samo dobre, jak zawsze, ale wcale nie ma ich tak wiele, jak byśmy chcieli. Większych zmian w tych misjach nie ma. By zaliczyć zadanie, trzeba zrealizować kilka wytycznych polegających przeważnie na zniszczeniu celu, eskortowania konwoju lub odparciu ataku nieprzyjaciela. Brzmi standardowo, ale gra się jak zawsze doskonale. Zazwyczaj wokół kierowanego przez nas statku roi się od wszelkich jednostek i czuć, że bierzemy udział w niemałej potyczce. Dowódca relacjonuje przez radio sytuację na polu bitwy, a inni piloci proszą o pomoc lub udzielają wskazówek. Jest gorąco! Niestety, zabawa trwa stosunkowo krótko, głównie przez stosunkowo niski poziom trudności.

Następnym (i ostatnim) kamieniem milowym jest multiplayer. Po pierwsze na płycie znajduje się pełny Rouge Leader z opcją kooperacji. I tylko kooperacji. Znakomity dodatek, nieprawdaż? Drugą formą gry dwuosobowej jest Versus podzielony na cztery kategorie. Naturalnie jego obecność jest zaletą, ale z pewnością pogracie weń tylko kilka razy i wrócicie do wspólnego kończenia Rouge Leader'a, ponieważ tylko multiplayerowy rajd na ścigaczach pośród drzew zalesionej planety Endor potrafi przyśpieszyć bicie serca.

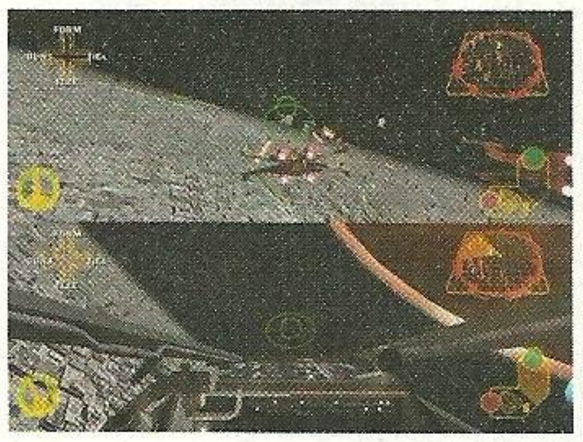
Podobnie jak w poprzedniej części, tak i w RS umieszczono mnóstwo dodatków dla wytrwałych. Najbardziej łakomym kąskiem wydają się dwie pozycje spod znaku Star Wars wydane na automaty w latach osiemdziesiątych – klasyczne wektorowe shootery, będące do dziś inspiracją dla wielu autorów gier video. Oprócz tego w bonusach znalazły się oficjalny zwiastun Rebel Strike'a, komentarz twórców do każdego z poziomów, a także film o tym, jak tworzono grę (nawiasem mówiąc dużo lepszy, niż poprzednio). Dla mnie była to solidna motywacja do ukończenia tej pozycji, choć z drugiej strony nie potrzebowałem też specjalnej zachęty.

Najwyższy czas wziąć pod lupę oprawę. Ścieżka dźwiękowa to oczywiście utwory wyjęte z filmów, a także ich liczne remiksy. Podczas gry usłyszymy również sporo kwestii mówionych, zarówno w czasie misji jak i we wstawkach filmowych. Te ostatnie zostały wycięte prosto z klasycznej Trylogii, a ich jakość jest przeciętna, jakby pochodziły z kasety video. Dobrej, ale jednak kasety.

Grafika prezentuje się zarówno lepiej, jak i gorzej niż w drugim eReSie. Co jest słabszego? Po pierwsze, przycięcia animacji. Jest ich niemało i często gra nie trzyma płynności. Animacja postaci w misjach bieganych jest raczej słaba. Na szczęście reszta oprawy jest piękna. Liczba obiektów i szczegółów na ekranie jest imponująca, podobnie jak jakość tekstur, refleksów świetlnych i wybuchów.

Podczas obrony konwojów na Hoth otaczają nas setki, jeśli nie tysiące Tie-Fighterów i Tie-Bomberów. Fantastyczna sprawa. Podobnie jak w lasach Endoru, gdzie przepięknie faluje trawa, śmigają dziesiątki Ewoków i gromady szturmowców. Dużo się dzieje. Rebel Strike podoba mi się, choć nie jest pozbawiona wad. W grze znajduje się piętnaście podstawowych misji, pięć bonusowych, a także sporo statków i broni do odblokowania. Tradycyjnie, to obowiązkowa pozycja dla miłośników Gwiezdnych Wojen, jednak nie tylko oni będą czerpali z gry przyjemność. Jeśli jednak komuś nie podobał się Rouge Leader, raczej ma tu czego szukać – Rebel Strike jest jedynie rozwinięciem tamtej produkcji.

Kaxi

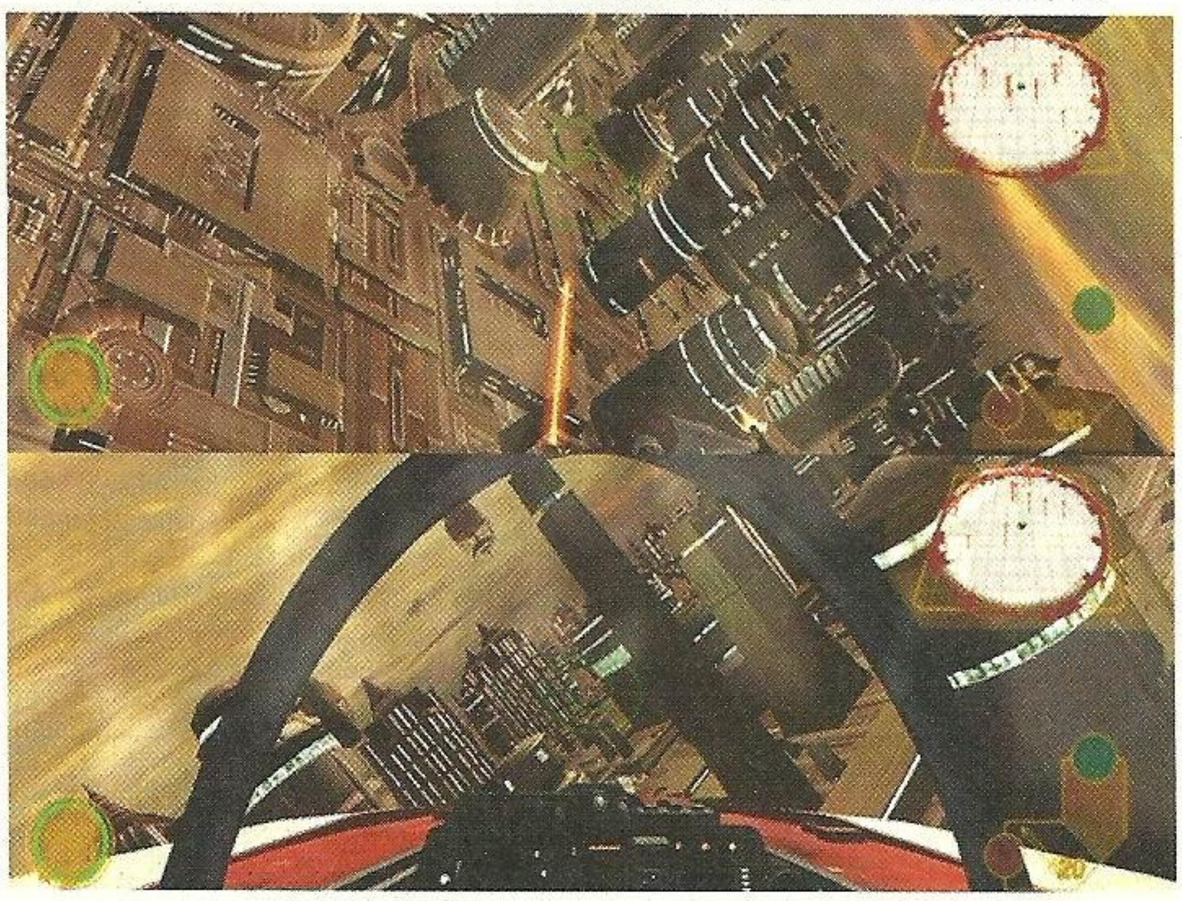


Reanimujcie tę serię!

Moim zdaniem Kaxi jest zbyt łagodny dla Rebel Strike. Po pierwsze i najważniejsze - mechanizm kosmicznego shootera praktycznie nie zmienił się od czasów debiutu na Nintendo 64 i dziś jest już nieco archaiczny. Autorzy też chyba tak pomyśleli no i mamy urozmaicenia, czyli misje, w których bohater biega, zasuwa w AT-ST, czy śmiga na ścigaczach. Ścigacze są spoko (niezła prędkość!), AT-ST również (sporo strzelania i fajnie toto łazi). Za to bieganie... Słabo, naprawdę słabo. Najgorsze w grze są dwie misje Luke'a - trening Jedi na Dagobah oraz scena walki nad jamą Sarlaaca z „Powrotu Jedi" - normalnie aż mnie odrzuciło. Kompletny brak pomysłu, zła (fatalna!) detekcja kolizji, tragiczne sterowanie, aż za duża prostota - czy to gra dla małych dzieci, czy fanów starych Star Wars? Słabe są także renderowane animacje.

Najlepszy w RS jest multiplayer - w końcu dostajemy całą poprzednią grę w kooperacji, a także multum bonusów do odblokowania. Ale czy nie jest to w pewnym stopniu przepraszający gest ze strony autorów? Grę ukończyłem w jeden wieczór i jestem bardzo zawiedziony. A Rogue Leadera przecież uwielbiam. **[Gulash]**

Za wypożyczenie gry do testów dziękujemy firmie Świat Nintendo (www.swiatnintendo.pl).



Pełny Rogue Leader w trybie kooperacji ratuje tę grę przed niższą oceną. Liczyliśmy na więcej.

GameCube — *Trylogia Gwiezdnych Wojen ciągle żywa!*

- *Wydawca:* LucasArts
- *Producent:* Factor 5
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Card, Dolby Pro Logic II, AGB Link, 60Hz mode*

7.5

- **Dobre:** Niektóre bronie, szybka akcja.
- **Złe:** Zarżnięcie żartów przez nachalne ich eksploatowanie.
- **Brzydkie:** Postacie, tła, kret.

Armed & Dangerous

Stalowy kolos – legionista z pióropuszem czerwonych włosów nad wyszczerzonymi w uśmiechu zębiskami, gadający ze szkockim akcentem kret w górniczym kasku, niewidoma pokraka oraz brunet w czerwonej chuście. Ekipa odrzuconych projektów postaci? Nie. Obsada nowej konsolowej strzelanki z tak zwanym jajem.

W recenzjach Armed & Dangerous, z którymi być może będziecie mieli do czynienia często zapewne traficie na informacje, że to gra z absurdalnym, montypythonowskim poczuciem humoru. Nie dajcie się zwieść. To tylko pozory – angielski, szkocki i irlandzki akcent w połączeniu z umieszczeniem w grze kilku pubów nie wystarcza, żeby aspirować do miana gry tak śmiesznej, jak dzieła ekipy klasyków światowej komedii. Ale tak już się utarło, że jak ktoś mówi jakieś żarty poprawną angielszczyzną, to jest Monty Python.

Armed & Dangerous to prosta strzelanka z widokiem zza pleców głównego bohatera, odrobinką motywu zarządzaniem drużyną oraz kilkoma bardziej nietypowymi broniami. I tyle. W pakiecie LucasArts dorzuca też chrupiącą czasami animację, strasznie monotonne zadania, niefajne tekstury i jaką-taką muzykę. Innymi słowy – niezupełnie to, czego każdy szanujący się gracz oczekuje po wydaniu kilku złotych.

Historyjka opowiada o złym, podstępnym i okrutnym królu Forge, który ma zidiociałego syna. Wow. Niesamowity pomysł na żarty pokazujące, jaki głupi jest synek. Król wszedł w posiadanie pewnej potężnej księgi (tak, kolejnej superpotężnej księgi), której moc potrafi uwolnić Rexus – niewidomy pokraka. Tak – niewidomy! Widzicie potencjał?! Są żarty ze ślepca! Nawet o tym pomyśleli! Akurat ze wstydem przyznaję, że na tym tle parę akcji jest niezłych, ale też nic nie z tego świata. Aha – koło naszego ślepca krążą (do czasu) roje much. On śmierdzi! No po prostu turlać się ze śmiechu można. Nie dość, że ślepy i ma strasznie kiepskie szklane oczy, to jeszcze cały wali jak krowi placek. Tak, zaczerpnijcie tchu - to jeszcze nie koniec. Więc szybko: Rexus ma zostać zgarnięty przez ludzi króla, aby otworzyć drogę do zdobycia przepotężnej mocy drzemiącej w księdze. Ale tu na arenę wkracza ekipa Lionhearts – trzyosobowa grupa awanturników walczących ze złym reżimem króla. Szefem jest Roman – człowiek, a reszta to wspomniany już Q1-11, robot posługujący się karabinem maszynowym i uwielbiający pić herbatę (janiemogęrobotpijeherbatęhahaha) i kret Jonesy niemal żywcem wyjęty ze starego serialu do straszenia dzieci „O czym szumią wierzby". Jak to na kreta przystało – bawi się ładunkami wybuchowymi i strzela z pistoleciku. Nasz człowiek, a zarazem jedyna postać którą kierujemy, to Roman. Romek potrafi biegać do przodu i tyłu, strzelać z karabinu oraz korzystać z różnych gadżetów. W większości misji kret i legionista biegają obok nas strzelając do kogo się da, czasami niestety nie zauważają niektórych wrogów, a poza tym mają tendencję włażenia nam pod celownik. Możemy wydać im proste polecenia w rodzaju „do mnie" albo „brońcie tego terenu"... W grze jest system wspomagający celowanie – strzelając z karabinu maszynowego mniej więcej w kierunku celu, kiedy już jakiś obiekt pochwycimy w celownik strzały lokowane są właśnie na tym obiekcie. Tak, obiekcie. W grze załatwiamy nie tylko rozmaitej wielkości organicznych i mechanicznych wrogów, ale też różne beczki, skrzynki, a nawet całe budowle. Kiedy strzelamy w obiekt, który może się zawalić widzimy pasek z jego energią. Nie wszystko daje się rozwalać ze zwykłego karabinu – czasami przydadzą się przyklejające bomby, albo na przykład moździerz. Jeszcze inne rozwalamy przy użyciu zdobywanych w pubach bomb z zapalnikiem czasowym.

Wspomniane puby stanowią połączenie sklepów i savepointów. Po wejściu do środka uzupełniamy zdrowie nasze i kompanów, zapasy zużywalnej amunicji do broni (tylko podstawowy karabin ma nieskończoną amunicję, ale z pokonanych wrogów wypada cała masa magazynków) oraz wymieniamy jedne karabiny na inne. Roman potrafi unieść tylko trzy karabiny i dwa rodzaje akcesoriów dodatkowych, więc czasami wypada je powymieniać. Z zabawniejszych broni jest tu bomba odwracająca na chwilę horyzont – Roman wkręca się wtedy specjalnym wiertłem w ziemię, po czym przy odwróceniu horyzontu zawisa na nim, zaś wszyscy wrogowie w tym czasie spadają w dół, po czym po powrocie horyzontu na swoje miejsce – biedacy zwalają się na dół i rozplaskują na ziemi. Jest też karabin wystrzeliwujący pływającego pod ziemią wielkiego rekina, który zaczyna polować na pętających się po okolicy wrogów i tak dalej.

Cele misji są proste i nachalnie o sobie przypominają w postaci niezbyt atrakcyjnych okienek wyskakujących na ekranie. Ogólnie do estetyki tej gry mam pewne zastrzeżenia. Postacie są bardzo nieszczegółowe i toporne, tełka – również. Tekstury są pomieszane, a biegający Roman sprawia wrażenie przesuwającego się bez zwracania uwagi na powierzchnię, po której akurat lata. Fajniejsze są krótkie przerywniki, w których na przykład z małego działka odpieramy atak na wioskę – kosząc dosłownie całe oddziały maszerujące przez góry. Ale już jakoś filmiki i wykorzystane tam modele dobre nie są.

Fabuła poprowadzona jest w miarę zabawnie, ale na każdy lepszy dowcip przypada kilka słabszych, a w dodatku wszystkie lepsze są intensywnie eksploatowane. Nie zabrakło naturalnie aluzji do klasyków filmowych – w tym Gwiezdnych Wojen.

Problem z tą grą jest taki, że ona nie jest niczym szczególnym. Mnie osobiście nie przypadły do gustu postacie – Roman wygląda jakby został wzięty z Freedom Fightersów, legionista – niczym koleś z balu halloweenowego w liceum C3PO, krecik pochodzi z „O czym szumią wierzby", a Rexus – jak z laboratorium Oddworldu. Nie podeszły mi też podłożone głosy. Jakościowo są naturalnie jak najbardziej poprawne, ale już ich dobór – nie.

Sporo tu strzelania, kilka zmyślnych patentów na bronie, ale zabrakło ducha. Mogę wybaczyć grze, w której główny bohater nie ma zbyt wielu fajnych tekstów (kumple nadrabiają to między innymi bluzganiem), ale fajnych, mocnych kwestii nie może nie mieć główny zły. On ma mieć klasę! A tutaj walczymy z klasycznym złowrogim nieudacznikiem. Niby królem, ale co to za król. Ech, aż się nie chce świata ratować...

Banan

Xbox — *Taki tam shooterek.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* LucasArts
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

6.7

- **Dobre:** Świetnie oddany klimat Gwiezdnych Wojen i barwny, bogaty świat do zwiedzania. Znane z filmów miejsca, „starzy znajomi".
- **Złe:** Obrzydliwa praca kamery, która gubi się zwłaszcza w wąskich pomieszczeniach, uniemożliwiając wręcz pokonanie elementów platformowych.
- **Brzydkie:** Zwłaszcza duże powierzchnie. Są płaskie, monotonne i kanciaste. Znacznie lepiej wyglądają małe pomieszczenia.

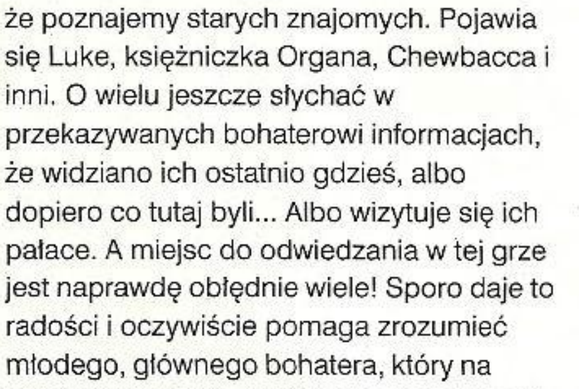
Star Wars Jedi Knight: **Jedi Academy**

Ludzką intuicję badano tak. Mamy dwie kupki kart do gry. W jednej jest nieco więcej wyższych kart, niż w drugiej. Ale Wy o tym nie wiecie. I teraz macie grać w wojnę dobierając sobie karty, z której kupki chcecie (np. naprzemian).

Wiecie jakie były wyniki? Ludzie orientowali się, że jedną kupką gra się im jakoś tak przyjemniej, choć nie do końca wiedzieli dlaczego. W życiu też się tak czasem zdarza – wiemy, że coś będzie lepszym wyborem, choć dlaczego – nie do końca wiadomo. Tak to intuicja zyskała naukowe podstawy. Znacznie prostsze zadanie stoi przed Jadenem, który trafił właśnie do szkoły Jedi (o czym wie) i stał się bohaterem gry Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy (o czym nie wie). Wybory te są znacznie prostsze dlatego, że o ile w innych grach tego typu pojawiają się złożone problemy moralne, sercowe i im podobne, o tyle tutaj sprowadzamy całą motywację bohatera do jednego: nabyć wiedzę o świecie i zakończyć szkolenie w akademii Jedi.

Oczywiście owa szkoła to nie w kij dmuchał, prowadzi ją pewien słynny syn jeszcze słynniejszego ojca, Luke Skywalker. W pewnym sensie, co od razu chcę zaznaczyć, gra w Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy jest przyjemniejsza nawet niż zabawa z Knights of the Old Republic. To zaś dlatego, że poznajemy starych znajomych. Pojawia się Luke, księżniczka Organa, Chewbacca i inni. O wielu jeszcze słychać w przekazywanych bohaterowi informacjach, że widziano ich ostatnio gdzieś, albo dopiero co tutaj byli... Albo wizytuje się ich pałace. A miejsc do odwiedzania w tej grze jest naprawdę obłędnie wiele! Sporo daje to radości i oczywiście pomaga zrozumieć młodego, głównego bohatera, który na widok Skywalkera dostaje prawie palpitacji serca (a my razem z nim). Cóż – legenda robi swoje.

Na początku gry ustalamy wygląd bohatera: jego rasę, a za tym i twarz oraz wdzianko. Potem kolor i typ rękojeści miecza, bo grę rozpoczynamy ze „świetlówą" w ręku. Dziwne to, acz wyjaśnione tak, że po prostu jakimś zbiegiem okoliczności udało się nam taki miecz skonstruować, mimo, że nie jesteśmy Jedi. A skoro już mamy, to bez sensu nam zabierać. Zabawa rozpoczyna się krótkim treningiem, który od razu pokazuje kilka ciekawych elementów gry. Po pierwsze użyteczność miecza świetlnego.



Pomimo, że dalej znajdziemy masy, naprawdę masy broni, moce Jedi łączące się z użytkowaniem miecza, zdecydowanie górują nad bronią palną. Świetnie to w grze pokazano. Doprawdy, większość misji spędzicie zapewne z pełnymi plecakami broni, bo mieczem można rzucać na niewielką odległość (trochę jak bumerangiem) i ciąć oczywiście, co jest znacznie bardziej efektywne od zabawy z inną bronią. Mało tego – z czasem miecz jest rozbudowywany (w miarę jak się postać rozwija) i staje się jeszcze potężniejszy. Przyznam się, że sam grając w Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy nawet nie patrzyłem, jaką broń palną wybieram na misję. Miecz daje znacznie więcej radości. Oczywiście trzeba z nim uważać, żeby nie schowany nie trafiał naszych towarzyszy (!) podczas rozmów, czy biegu ramię w ramię. A o to łatwo. Podczas walki mieczem widok na pole gry jest z perspektywy trzeciej osoby, a kiedy chwytamy broń palną i granaty, przełącza się na tryb pierwszoosobowy.

Skoro już jesteśmy przy kamerach powiedzmy o największej wadzie tej gry. Podobnie jak w recenzowanym w tym numerze Legacy od Kain: Defiance, kamera potwornie utrudnia życie i obniża ocenę całej pozycji. Nieświadomi chyba tego autorzy wymyślają tak zawiłe platformy do skakania, że czasem zjada się w jednym miejscu kilka minut tylko dlatego, że nie widać ani skąd skoczyć, ani dokąd mamy dolecieć. Przeszkody oczywiście mogą się pojawić także w trakcie lotu, np. załamanie ściany, którego nie widzieliśmy, albo problem z kalkulowaniem odległości „lądowiska". Już druga misja szkoleniowa oferuje taką rozrywkę – kiedy nie przeskoczymy na drugą stronę mostu i wylądujemy w wodzie, to potem trzeba się wspinać po występach skalnych, by znów znaleźć się na wzmiankowanym moście i ponowić próbę. Koszmar. Na szczęście tego typu elementów nie jest wiele.

Wiele za to w Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy znajdziemy puzzli, które rozwiązać trzeba z użyciem Mocy. Moc początkowo pozwala na pchanie i ciągnięcie przedmiotów, na wyszukiwanie elementów otoczenia związanych jakoś z Mocą, itp. Są to umiejętności dość proste i mechaniczne. No, może poza wyszukiwaniem, które pokazuje nie tylko wrogów za ścianami, ale także np. bloki skalne, dające się przesuwać. Z czasem, przerabiając kolejne misje, możemy dysponować punktami doświadczenia na kolejne umiejętności z zakresu wykorzystania Jasnej i Ciemnej strony. Tu znajdą się takie perełki jak leczenie, wysysanie mocy, mącenie w umyśle i tak dalej. Oczywiście moce „ciemne" są bardziej destruktywne i kuszące, ale wybór gra pozostawia dowolny. W zasadzie fabuła jest dość liniowa (choć trzeba podkreślić, że ciekawa) i wybory gracza częstokroć nie dają rady jej zaszkodzić. Jest oczywiście mistrz i uczeń (choć tym razem w żeńskim wydaniu), są losy galaktyki, które zasadniczo stają się tu głównym problemem, dzięki czemu nasza postać dość łatwo zyskuje status bohatera.

Witaj w świecie Star Wars

Pomimo faktu, że grafika nie sięga w Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy najwyższych lotów, największą przyjemność ma się z samodzielnego obcowania ze elementami znanymi z serii filmowej Gwiezdnych Wojen. Zwiedzamy niemal wszystkie najważniejsze planety, domy Starwarsowych szyszek. I choć często rozmowy z nimi są zdawkowe i widać, że pokazano ich tylko po to, żeby po prostu dorobić klimatu... to i tak serce bije jakoś szybciej i czuje człowiek ekscytację, kiedy sam Luke Skywalker mówi: „Witam w mojej Akademii Jedi". No, pomyślcie sami...

Podsumowując. Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast (poprzednia gra z „serii") zrobiła znacznie lepsze wrażenie głębią postaci i scenariusza. W Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy sporo jest zwiedzania, odkrywania świata Star Wars z nieco innej perspektywy i to także świetnie.

Pozycja daje fanom około piętnastu godzin zabawy, której Raven Software nie musi się przed nikim wstydzić. No, może poza pracą kamery.

Grabarz

Xbox — *Niezła gra na świąteczne wieczory.*

- *Wydawca:* LucasArts
- *Producent:* Raven Soft.
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

7.9

- **Dobre:** Świetny, choć nieco liniowy scenariusz. Ciekawe podsumowanie serii, fajny klimat.
- **Złe:** Kolizje, które działają albo nie. No i oczywiście, tradycyjnie praca kamery, która także pokazuje co chce.
- **Brzydkie:** Stricte brzydkich elementów w tej grze nie ma. Tekstury potrafią naprawdę zachwycić.

Legacy of Kain Defiance

Wszystkich, którzy zastanawiają się ostatnio, dlaczego Wielka Brytania ma udział w chronieniu naszych parków narodowych informujemy, że wynika to głównie z faktu, że sami mają parków narodowych... zero.

Jak to zwykle w życiu bywa każdemu się wydaje, że ludzie uczą się na błędach. I być może ludzie tak, ale wampiry na pewno nie. Kain i Raziel spotykają się ponownie i każdy, już kolejną część z rzędu uważa, że wreszcie uzyskał kontrolę nad swymi działaniami. Tymczasem tajemniczy Starszy Bóg i Moebius wciąż wydają się układać poczynania obu „przeklętych" w coraz mroczniejsze sploty. Crystal Dynamics piątą częścią przygód w świecie wampirów, serafinów i demonów bardzo, ale to bardzo podniosła sobie poprzeczkę. Pierwsze części były rewelacyjne, dalej już tendencja zniżkowa. Coraz więcej bezsensownych puzzli, skakania, kombinowania i pytań bez odpowiedzi... No właśnie. O te pytania głównie chodzi.

Od czasów pierwszego Soul Reavera pytań było znacznie więcej niż odpowiedzi. Rzec by się chciało – odpowiedzi w ogóle było niewiele. Nic więc dziwnego, że głównym hasłem reklamowym części piątej stało się: „teraz wyjaśniamy!". Ja sam dałem się na to złapać. I? Nie byłem co prawda zachwycony, ale trudno też mówić o zawodzie. Faktycznie wiele, naprawdę wiele kwestii zostaje wreszcie zamkniętych. A tak w ogóle, gra okazała się miła i wciągająca. Już od pierwszych klatek menu rozpoznałem Ozar Midrashim - najlepszy kawałek na ścieżce muzycznej Soul Reavera. Kawał świetnej muzy wrócił, pomyślałem. Oby wróciła reszta klimatu!

Prezenty

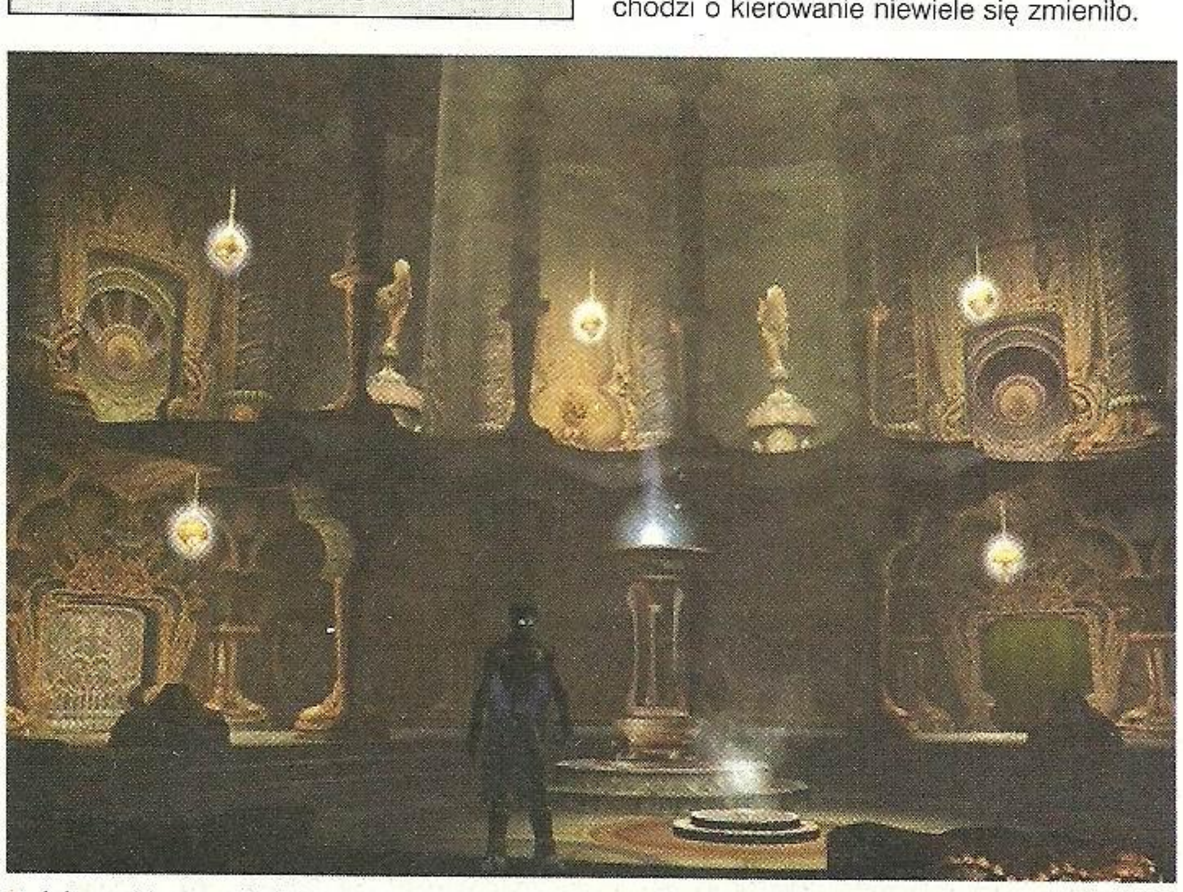
Wzorem najlepszych tytułów konsolowych, Legacy of Kain: Defiance ma całkiem sporo dodatków. Większość z nich oczywiście przyda się wyłącznie fanom serii, ale i tak miło jest je odkrywać. Znajdować w czasie gry można tomy z ilustracjami, barwnymi szkicami, z filmikami, z historią dotychczasową Kaina i Raziela. Jest tego nieco i motywuje to do grania. Nikt nie wątpi chyba, że jakaś kolejna część tej gry będzie, ale na dzień dzisiejszy jest to świetne zebranie wszystkiego, co wiadomo.

O dwóch takich...

W jednej grze występują zarówno Kain, jak i Raziel. Obaj są postaciami grywalnymi i gramy nimi na zmianę. Z grubsza: jedna misja Kainem i jedna Razielem. Przypomnijmy, że pierwszy z nich jest superwampirem i szefem wszystkich wampirów, który swego czasu urósł tak w siłę, że mógł się relaksować na tronie do końca świata, a drugi był kiedyś jego ulubionym oficerem, a potem został rasistowsko (za to, że urosły mu skrzydła) strącony w Otchłań (z której oczywiście, od początku istnienia dzielnie ucieka). Jeśli chodzi o kierowanie niewiele się zmieniło. Gra jest wciąż zręcznościówką TPP z elementami logicznymi. Nawet sterowanie obiema postaciami niewiele się różni. Jeden przycisk na atak mieczykiem w poziomie, jeden na pion i na blok (o, rany! Jak w Caliburze!). Oprócz tego telekineza, czyli zdolność poruszania przedmiotami na odległość i oczywiście pochłanianie dusz (Raziel) oraz krwi (Kain). Kain może wysysać krew jak w poprzedniej części - na odległość. Nie przypomina to już co prawda wymiotów, bo przeciwnicy po walce chwilę się kiwają (jak w Mortal Kombat po napisie Finish Him!) i wciśnięcie przycisku „pochłaniaj krew" ściąga juchę z wszystkich gibających się trupków dookoła. Można też przytknąć sobie jakiegoś do ust i wyssać mu farbę prosto z naczyń. Jedno i drugie wygląda dość tempo. Znacznie lepszy „pochłaniacz" prezentuje Raziel. Odgina swój szal robiąc z niego wielki dekolt i duszyczki spełzają się, wymachując bezradnie łapkami, a potem są dosłownie wtłaczane w przepastne ciało Raziela. Czasem, kiedy pochłania się dwie na raz, łączą się ze sobą, wyrywają i tworzy się z nich jedno ciało nowego potwora, który oczywiście zwiewa gdzie pieprz rośnie. Ładny efekt.

Cudotwórcy z zaświatów

Obie postacie zaczynają z umiejętnościami z poprzednich części (np. przenikaniem przez kraty - tylko wybrane, chodzeniem po ścianach - tylko wybranych oczywiście). Najważniejszą nową umiejętnością stała się wspomniana już telekineza. Działa ona na dwa sposoby. Pierwszy: wciskamy na ślepo przycisk odpowiedzialny za jej działanie podczas walki, a potem puszczamy z wybranym kierunkiem. Wróg jest automatycznie namierzany, a potem ciskany w odpowiednią stronę, przez co można go zwalić z mostu, przyciągnąć do siebie, cisnąć na płomienie (podpalony będzie biegał w kółko i czasem podpali swoich ziomków), albo nadziać na kolce. Czy trudno trafić w takie kolce? Nie. Gra pozwala sobie na pewne uproszczenia. Jeśli gdzieś blisko po prawej stronie są kolce, wystarczy, że wciśniemy telekinezę w prawo, a gra „zrozumie" o co nam chodziło. Zabawa jest przez to bardzo spektakularna. Druga metoda na telekinezę, to drugi przycisk, który pozwala kierować jej celowniczkiem. Można dzięki temu



Jak zwykle na miłośników serii czekają bogata architektura i przepiękne tekstury otoczenia.

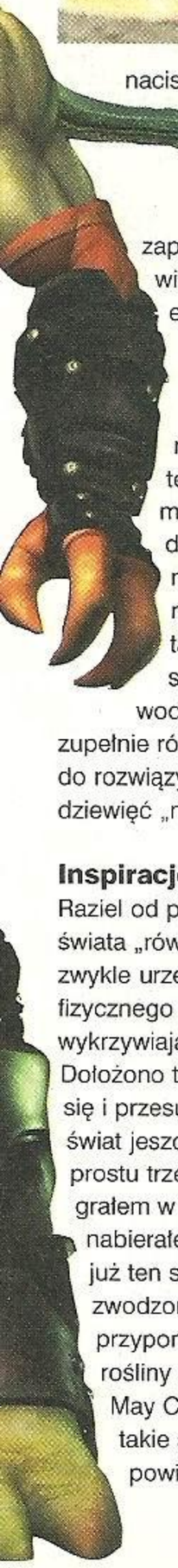
■ Oficjalna strona serii znajduje się pod adresem **http://www.legacyofkain.com/**. Screeny, tapetki, konkretny trailer i sporo informacji dla fanów.

■ Kain to paskudny typ, jego charakter nie zmienił się przez dwa lata... Gra stanowi już chyba zakończenie zapoczątkowanej na PS one serii. No i ten tytuł: wyzwolenie (defiance).

Polecam miejscówkę „cmentarz" dla Raziela. Ma dość nieregularny kształt i usiana jest grobami, wnękami, zakrętami i wąskimi „uliczkami". Są grobowce, kaplice, stare drzewa, które oczywiście po przejściu za „kurtynę" do świata duchów zmieniają z lekka swoje położenie. Kamera szaleje, więznąc miedzy elementami scenografii i właściwie można się tam zgubić na amen. Rozpoznaje się pojedyncze elementy krajobrazu, ale jak one względem siebie leżą - brak pomysłu. Wychodzi więc na to, że gracz błąka się bez końca próbując - starym labiryntowym sposobem - trzymać się na przykład lewej ściany, ale na niewiele się to zdaje, bo przez skomplikowanie scenografii (co oczywiście na plus!) nie zawsze wiadomo, gdzie ta lewa ściana jest. Swobodnie można się czepić także systemu kolizji. Rzuć przeciwnika na pochodnię i... zapali się albo nie. Jednego rzucałem aż siedem razy, zasmarował krwią całą ścianę nad i pod świecznikiem (elegancko po niej się zsuwając), ale ubranko mu się nie zajęło. Podobnie ze wskakiwaniem na przeszkody. Na jedne wskoczysz bez problemu, inne - nawet niskie - absolutnie nie dają się zdobyć. A na jeszcze inne wskakujesz tak, że postać tkwi w nich „zanurzona" po kolana. Czemu ma to służyć? Loteria po prostu. Loteria.

Dziś pytanie, dziś odpowiedź

Dla wszystkich tych, którzy Soul Reavera nie pamiętają i nie pamiętają skąd się wzięła „tradycja" pytań bez odpowiedzi w serii, przypominamy. Grupie autorskiej odpowiedzialnej za grę nagle, drastycznie skrócono termin prac. Nie udało się zatem wrzucić wszystkiego, co trzeba do pierwszej części gry, która kończyła się spektakularnym pojedynkiem w mistycznej wieży. Wic polegał na tym, że na ów pojedynek czekało się od początku gry. Cóż - nie był on za długi, a zaraz potem, kiedy wszystko miało się wyjaśnić pojawiał się czarny ekran z napisem... „Ciąg dalszy nastąpi". Od tego czasu autorzy serii poczuli się absolutnie zwolnieni z wyjaśniania czegokolwiek. A idea: „ciąg dalszy nastąpi" przyświecała wszystkim ich kolejnym dziełom. Stawianie zagadek jest znacznie prostsze, niż ich ciekawe rozwiązanie (dowód: Matrix), stąd też dopiero aktualna część ma pokazać, o co naprawdę w historii chodzi.



naciskać dźwignie, rozbijać ściany w odpowiednich miejscach, beczki, a w późniejszych etapach gry na przykład zapalać znicze. Jak widać przez jeden dodany element wiele się zmieniło w strategii gry, a zwłaszcza walki. Poza tym zbiera się jak zwykle runy. Tym razem jednak runy raczej wzmacniają siłę i moc telekinezy (która też ma swój miernik, żeby nie szaleć), dokładają nam combosy, itp. Nowe moce ograniczają się tak naprawdę do zastosowania talizmanów, które nadają mieczom specyficzne moce (np. ognia i wody), czyniąc z nich niejako zupełnie różne bronie użyteczne w walce i do rozwiązywania zagadek. Raziel ma aż dziewięć „mieczy", zaś Kain sześć.

Inspiracje na miarę Dantego

Raziel od początku może przenikać do świata „równoległego", co wygląda jak zwykle urzekająco! Otoczenia znane z fizycznego świata, nagle karykaturalnie się wykrzywiają, stają się mroczniejsze... Dołożono tu dodatkowo efekt rozmywania się i przesuwania tekstur, który czyni cały świat jeszcze bardziej onirycznym. To po prostu trzeba zobaczyć. Im dłużej jednak grałem w Defiance, tym większego nabierałem przekonania, że skądś znam już ten styl graficzny. Te wielkie cytadele, zwodzone mosty, wnętrza przypominające wnętrzności, wielkie rośliny i styl walki. Cóż - kłania się Devil May Cry. Nawet podbicia mieczem są takie same! Wyrzucamy gościa w powietrze i nagle stwierdzamy, że żadnym problemem jest podbijanie go bez końca, a potem wyskok, combos i dobicie na ziemi... Brakuje tylko napisów: „cool!", albo „not bad!".

Dla sprawnego gracza walka z wieloma przeciwnikami zamienia się tu w prawdziwy młyn. Wychodzisz na dziedziniec i zaczynasz od przyciągnięcia z tarasu łucznika. Z wrzaskiem i głuchym łupnięciem pada na bruk. Chowasz się pod drzewem i śmigasz do pierwszego wroga - to mag. Będzie próbował wzmacniać swoich żołnierzy. Podbijasz go więc wysoko, a potem telekinezą posyłasz w kierunku pochodni. Z wrzaskiem, machając rękami jak do kraula, wpada na drugiego żołnierza, a potem obaj biegną za róg. Został ci jeden. Delikatnie go podbijasz i czekasz, aż nie chluśnie struga krwi. Po trzecim podbiciu, nudzisz się i wyskakujesz do niego, żeby poszlachtować na plasterki zanim spadnie. A na samym końcu jeszcze kulturalnie spijasz krew. Tak wygląda walka.

Przez oczy do serca

Graficznie mamy tu do czynienia (jak zwykle chyba - może poza pierwszą częścią na PCty) z tytułem pierwszoligowym. Choć styl (modele, tekstury) różni się od Devil May Cry, uważny gracz dostrzeże pewnie podobieństwa. Generalnie jednak ciężko na grafikę narzekać. Inaczej rzecz się ma z pracą kamery. Czy to także Defiance przejęła od Devil May Cry? Nie mówię już o tym, że często zdarza się, iż kamera zasłania całe pole gry! Nie widzimy kto walczy, z kim walczy i gdzie. Bo akurat mamy wszystkich za słupem. Albo walczymy na ślepo, bo przeciwnik wyszedł z kadru. Kiedy zaczyna się platformerkowe skakanie, to już po prostu rozpacz. Nie ma możliwości, żeby odległość wyczuć, żeby ustalić kiedy nasza postać dotknie kładki, na której ląduje.

Ostatni będą pierwszymi...

Tak czy siak Legacy of Kain: Defiance, to chyba najlepsza część od czasów klimatycznych początków serii. Dwie napakowane patentami postacie do zabawy, świetna historia, wciągająca, ciekawa i co najważniejsze wyjaśniona! Fajny, wampirzy, mroczny, oniryczny, tajemniczy klimat budowany doprawdy niesamowitą grafiką - radzę przynajmniej rzucić okiem na tę grę i efekty, jakie generuje konsola w alternatywnej rzeczywistości Raziela. Swoją drogą postać Raziela, którego Starszy Bóg chce przekabacić do stania się „maszynką do pochłaniania dusz" ma tu całkiem niezłą dramaturgię.

Z drugiej strony kilka rażących błędów, uprzykrzających zabawę, które na przykład sprawiają, że ilekroć gracz zobaczy platformy nad przepaścią - odruchowo zacisną mu się zęby. Co gorsza - z tym były problemy od pierwszej części.

Szczerze powiedziawszy jednak - niewiele mnie to rusza. Mało jest takich gier, które chętnie kończę. Ta jest i ładna, i mroczna, i ciekawy ma scenariusz, i fajne filmiki, które go prezentują. Kiedy myślę o niej w czasie przeszłym, naprawdę dobrze mi się kojarzy. Błędy kolizji spadają gdzieś na dalszy plan. Najfajniejszy jest chyba ten „zapach" zamknięcia jakiegoś rozdziału w opowiadanej historii. To zabawne, ale już zaczynając grać czuje się, że coś się kończy. Że to wielka kulminacja wampirzych pojedynków, których świadkami jesteśmy od kilku dobrych lat. No i przepowiednia, „opowiadająca" jednemu z bohaterów, że oczywiście wkrótce zginie i nic nie może na to poradzić. Któremu? I czy na pewno nie może? Zagrajcie i sprawdźcie.

Grabarz

PS2 i Xbox — *Najlepsza część od chlubnych początków serii.*

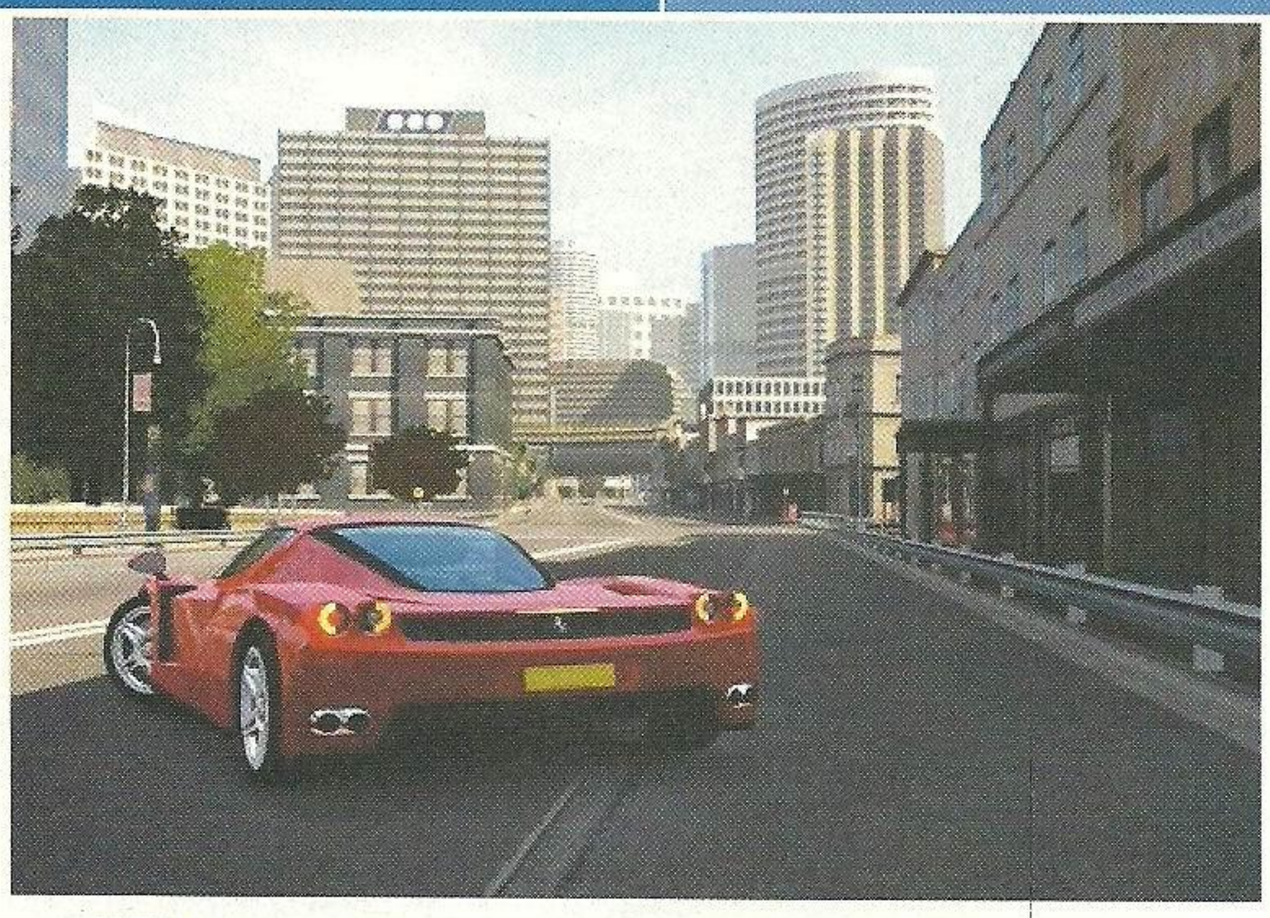
- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* Crystal Dyn.
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.2

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

- **Dobre:** Kudosy, fury, Kudosy, trasy, Kudosy, grafika, Kudosy... Mnóstwo tego.
- **Złe:** Brak prawdziwej SI u przeciwników, a u nas raczej problematyczne podłączenie z Live!
- **Brzydkie:** Żarty jakieś... No chyba, że „martwe" miasta i połysk plastyku tu i ówdzie.



Project Gotham Racing 2

Jeżeli jakimś cudem przegapiliście poprzednie części tej gry, to czas najwyższy dowiedzieć się, o co chodzi w tych tajemniczych Kudosach.

Prekursor

Pierwsza część serii, jeszcze pod nazwą Metropolis Street Racer ukazała się kilka lat temu na Dreamcasta i rządziła. Druga pojawiła się wraz z premierą Xboxa i oczywiście również wymiatała. A trzecia, no cóż – nie powinniście być specjalnie zdziwieni, jeśli napiszę, że jest najlepsza. To było niemal oczywiste.

W zamierzchłych czasach wyścigi na konsolach były podzielone w prosty sposób – z jednej strony symulacje pokroju Gran Turismo, a z drugiej gry zbliżone do Ridge Racera. Różniły się tylko realizmem prowadzenia samochodów. Ta zasada pozostała w sumie niezmieniona, tyle, że w obecnie wydawanych arcade'owych racerach regułą staje się zbieranie punktów za efektowną jazdę. I o ile się nie mylę, to właśnie Metropolis Street Racer zapoczątkował boom na zbieranie punktów podczas wyścigu. No i oczywiście wprowadził do świadomości graczy pojęcie Kudosów, czyli nagrody za specjalne osiągnięcia i styl jazdy. Właśnie ta mieszanka szybkiej i jednocześnie efektownej jazdy sprawiła, że był to jeden z najlepszych zręcznościowych wyścigów na konsolach, a wszyscy pozostali producenci gier zaczęli korzystać z tego pomysłu – że wspomnę tylko Need for Speed Underground, Burnout czy też Midnight Club II. No ale dość smęcenia. Przechodzimy do zabawy, ale najpierw napiszmy coś o samych Kudosach.

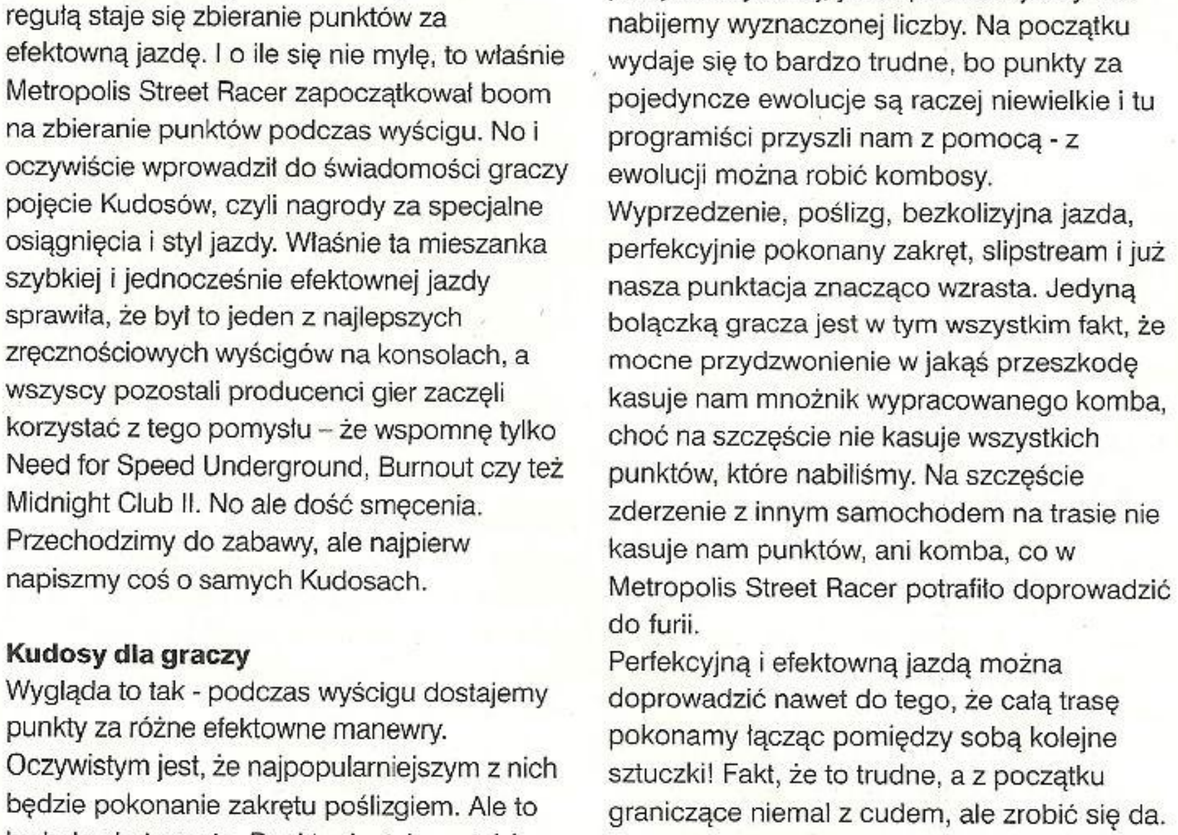
Kudosy dla graczy

Wygląda to tak - podczas wyścigu dostajemy punkty za różne efektowne manewry. Oczywistym jest, że najpopularniejszym z nich będzie pokonanie zakrętu poślizgiem. Ale to by było zbyt proste. Punkty dostajemy także za: jazdę przez chwilę na dwóch kołach, skoki, wyprzedanie przeciwników, jazdę w slipstreamie jakiegoś samochodu, zrobienie „bączka", przejechanie odcinka lub całej trasy bez żadnej stłuczki, perfekcyjne pokonywanie zakrętów i oczywiście wygrywanie wyścigów (choć nie tylko). Zdobyte w ten sposób Kudosy sprawiają, że niejako awansujemy na wyższe poziomy wtajemniczenia, co z kolei przekłada się na tokeny, za które można kupować lepsze samochody.

W niektórych rodzajach wyścigów Kudosy są tylko dodatkiem, premią, ale w innych nie przejdziemy dalej, jeżeli podczas jazdy nie nabijemy wyznaczonej liczby. Na początku wydaje się to bardzo trudne, bo punkty za pojedyncze ewolucje są raczej niewielkie i tu programiści przyszli nam z pomocą - z ewolucji można robić kombosy.

Wyprzedzenie, poślizg, bezkolizyjna jazda, perfekcyjnie pokonany zakręt, slipstream i już nasza punktacja znacząco wzrasta. Jedyną bolączką gracza jest w tym wszystkim fakt, że mocne przydzwonienie w jakąś przeszkodę kasuje nam mnożnik wypracowanego komba, choć na szczęście nie kasuje wszystkich punktów, które nabiliśmy. Na szczęście zderzenie z innym samochodem na trasie nie kasuje nam punktów, ani komba, co w Metropolis Street Racer potrafiło doprowadzić do furii.

Perfekcyjną i efektowną jazdą można doprowadzić nawet do tego, że całą trasę pokonamy łącząc pomiędzy sobą kolejne sztuczki! Fakt, że to trudne, a z początku graniczące niemal z cudem, ale zrobić się da. Połączenie szybkiej jazdy ze zbieraniem Kudosów sprawia, że PGR 2 jest tak dobrą grą. Nie bez znaczenia jest również to, że dość łatwo osiągnąć w niej w miarę wysoki poziom, ale zostanie mistrzem łatwe już nie jest. Czyli jak to mówią Anglosasi - „Easy to pick up, hard to master."



■ Jest sporo licencjonowanych samochodów, ale nam brakuje nieco „Japończyków."

Kudosy dla twórców

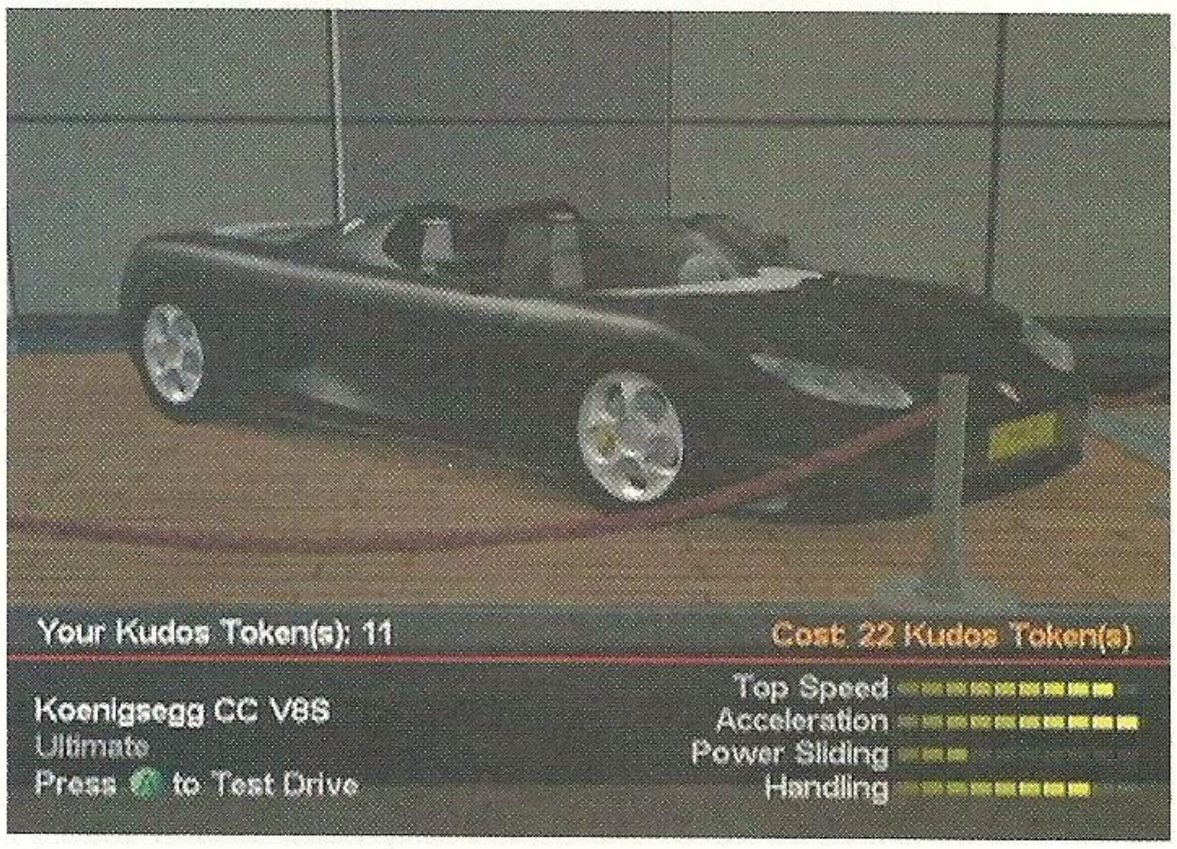
Project Gotham Racing 2 powstał z założeniem, że gracze będą ścigać się poprzez Xbox Live!, bądź będą do Live! podłączeni. Wygląda to tak, że grając poprzez Xbox Live! nawet w tryb dla pojedynczego gracza Kudos World Series, cały czas jesteśmy „pod kontrolą" – na przykład nasze osiągnięcia na jakiejś trasie są konfrontowane z czasami i Kudosami innych graczy. Co więcej, „duchy" najlepszych przejazdów są zgrywane na serwer, skąd inni gracze mogą je sobie ściągnąć i zobaczyć w jaki sposób zdobyć masę punktów i jakim torem jazdy podążać, żeby mieć wymiatający czas.

Oprócz tego można się oczywiście ścigać z innymi chętnymi – w wyścigu maksymalnie uczestniczy ośmiu graczy, a podczas zabawy praktycznie nie ma spowolnień, choć oczywiście wszystko zależy od jakości połączenia z siecią. Tryb online w PGR 2 to świetna sprawa i szkoda, że w naszym kraju raczej tylko dla wybranych. Graczom pozbawionym rozkoszy zabawy poprzez Xbox Live! pozostaje jeżdżenie we wspomnianym już trybie Kudos World Series i na całe szczęście jest w nim sporo do zrobienia. Tryb ten podzielony jest na kilkanaście kategorii pod względem typów samochodów, które można w nim spotkać. Zaczynamy w serii wyścigów sportowych samochodów klasy Compact (na przykład Honda Civic Type-R), a kończymy zabawę w klasie Ultimate z takimi furami jak między innymi Enzo Ferrari, Ferrari F50 czy Pagani Zonda. Pomiędzy nimi są wyścigi samochodów klasy SUV, amerykańskich muscle carów, klasyków i wielu, wielu innych.

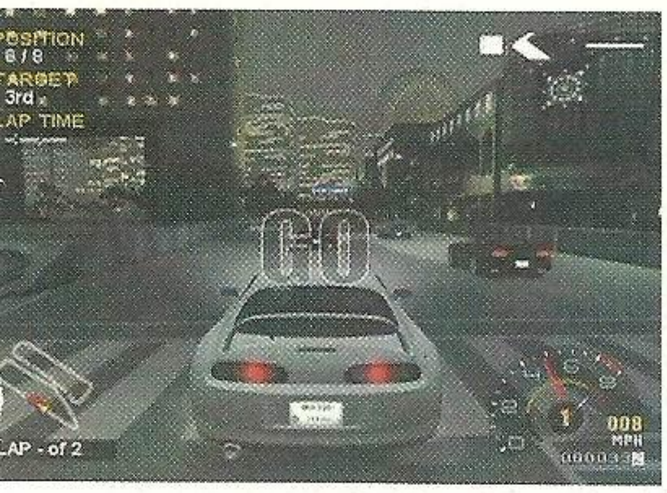
Oczywiście poziom trudności wyścigów stopniowo wzrasta. Na początku bez większych problemów można we wszystkich wyścigach zdobyć medal platynowy, jednak z czasem trzeba się będzie zadowalać złotem, srebrem czy brązem. I dopiero gdy staniemy się mistrzami kierownicy można będzie powrócić do walki o najwyższe zaszczyty.

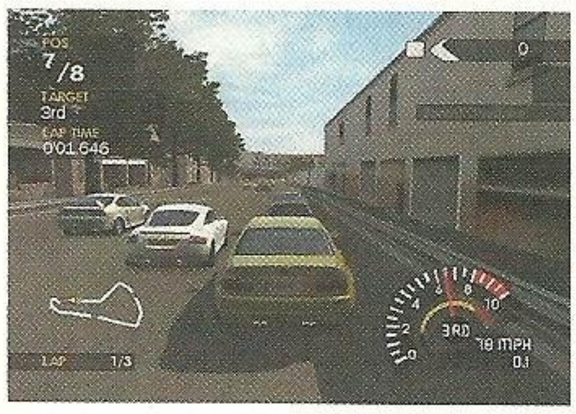
W każdej z klas samochodów do przejechania jest przynajmniej kilka rodzajów wyścigów. Do ciekawszych wyzwań należy niewątpliwie Cone Challange – trzeba w określonym czasie przejechać trasę, mieszcząc się po drodze pomiędzy rozstawionymi na drodze słupkami i oczywiście jadąc maksymalnie efektownie. Speed Camera to z kolei przejazd polegający na śmignięciu z określoną prędkością przed kamerą ustawioną na końcu trasy. Oprócz tego są przejazdy na czas (Hot Lap), wyścigi z kilkoma przeciwnikami (Street Race) oraz jeden na jeden (One on One). Przed samym wyścigiem oprócz wybrania samochodu można też zdecydować się na jeden z pięciu poziomów trudności. To dobre rozwiązanie – można sobie bez większego stresu odkryć wszystkie klasy wyścigów, a dopiero potem próbować swych sił na wyższych poziomach skomplikowania. Ale żeby nie było – Kudosy dostajemy tylko za najwyższy z przejechanych przez siebie poziomów. Jeżeli na Hard zdobyliśmy powiedzmy 5000 punktów, a potem na Extreme osiem tysięcy, to nasze konto nie powiększy się o 13 000 Kudosów, ale właśnie o te osiem tysięcy za poziom Extreme. Ciekawą sprawą jest też walka o punkty w sieci – na przykład więcej punktów dostaniemy za wygranie wyścigu jadąc słabszym

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.xbox.com/en-US/pgr2/default.htm** i znajdziecie na niej sporo materiałów promocyjnych, screeny, filmy, a nawet skin do Winampa.



■ Auta kupuje się za tokeny, które z kolei konsola przydziela za Kudosy. Nowe samochody pojawią się niebawem do ściągnięcia w internecie. I znów Microsoft faworyzuje użytkowników Live!





samochodem niż przeciwnik, a mniej, gdy pojedziemy potężniejszą bryką.

Rodzynki i szczurze bobki

W tym miejscu warto napisać o SI przeciwników, którzy na wyższych poziomach potrafią być naprawdę nieznośni. Niestety, nie wynika to z ich wyjątkowej bystrości – mają po prostu swój tor jazdy (optymalny) i nie zjeżdżają z niego nawet na metr. No chyba, że ich do tego zmusimy, co jest dobrym sposobem na wygrywanie wyścigów i pojedynków na dwóch najwyższych poziomach. Trzeba po prostu brutalnie i bezlitośnie wepchnąć przeciwnika na bandę lub sprawić, że jego samochód się obróci... A potem z niepokojem patrzeć jak nasza przewaga topnieje w oczach. Najlepiej zrobić to od razu na początku wyścigu – potem można już nie dogonić oponenta.

Samochodów jest mnóstwo, bo ponad sto. Ich parametry określają statystyki: szybkość maksymalna, przyspieszenie, jazda w poślizgu i łatwość sterowania. Część wózków w każdej z kategorii jest dość słaba, te lepsze trzeba sobie kupić za tokeny. Jednak wszystkie samochody, nawet te, których jeszcze nie zdobyliśmy, można dokładnie obejrzeć w Showroomie przypominającym muzeum lub salon z drogimi wózkami (chodzimy po nim jak w strzelankach fpp). Jest nawet lepiej – każdą ze stojących tam fur można się przejechać bez konieczności kupowania jej za zdobyte tokeny! Doskonale pomyślana rzecz. A co więcej – samochodów będzie z czasem przybywać, bo już niedługo nowe pojazdy będą dostępne w sieci.

Z kolei bryczki, które już kupiliśmy można obejrzeć w garażu, i nie byłoby w tym nic specjalnego gdyby nie... Stojący w rogu automat z prostą i jednocześnie trudną strzelanką pod tytułem Geometry Wars! Prostą, ale wciągającą – zupełnie jak dwadzieścia lat temu w barakowozach zwanych szumnie Salonami Gier. Ale wiecie, co mnie w Geometry Wars najbardziej zaskoczyło? To, że punkty zdobyte w tej grze, również są porównywane z osiągnięciami innych graczy podłączonych do Xbox Live! Niesamowite, że im się chciało ze zwykłej mini-gierki zrobić coś, o co gracze również będą zaciekle walczyć w sieci.

Na liczbę tras też nie można narzekać. Jest ich ponad dziewięćdziesiąt, rozrzuconych po dziesięciu miastach (a do tego dochodzi jeszcze tor Nurburgring). To chyba jedyna gra, która pozwala przejechać się po Yokohamie, ciasnych uliczkach Florencji i Sztokholmu, a przecież jest jeszcze Moskwa, Chicago, Waszyngton, Sydney, Edynburg, Hong Kong i Barcelona. Prawdziwa wycieczka krajoznawcza. Trasy są bardzo urozmaicone - niektóre bardzo wąskie, inne znowu poprowadzono szerokimi alejami. Większość jest w miarę krótka, ale niektóre potrafią zaskoczyć długością. I szkoda tylko, że dopóki nie zaczniemy wyścigu nie dowiemy się czy przyjdzie nam jeździć po trasie wymagającej samochodu z dużym przyspieszeniem, czy też bardzo szybkiego. Z pokazanych przed startem schematów tras niewiele wynika, bo brakuje skali i coś, co braliśmy za długą trasę może się okazać maleństwem, na którym nasze Ferrari nawet nie dojdzie do czwartego biegu.

Co ja widzę!

Jak można było się spodziewać, PGR 2 jest prześliczny – trzydzieści klatek na sekundę, zero zwolnień, świetne tekstury podłoża, mnóstwo detali, niesamowite modele samochodów (nawet odrobinę się wgniatają, choć nie ma to wpływu na osiągi) i jedyne do czego można się tu przyczepić to sterylność otoczenia – momentami jest troszkę zbyt sztucznie, a praktycznie nigdy nie ma się wrażenia, że jedziemy po prawdziwym mieście. Nawet pomimo tego, że wszystkie metropolie można rozpoznać niemal od razu po jakichś charakterystycznych miejscach. Przydaliby się jacyś kibice stojący wokół trasy i zagrzewający nas do walki. Tak jak w poprzednich częściach ścigamy się o różnych porach dnia i nocy, a także dni pochmurne, słoneczne i deszczowe. Brakuje tylko zimy i śliskiej nawierzchni, a przecież Moskwa aż prosi się o białe niedźwiedzie.

Co ja słyszę!

Dźwięk trzyma wysoki poziom – silniki brzmią wiarygodnie, choć stłuczki już nie bardzo. Za to soundtrack robi wrażenie – grubo ponad dwieście utworów oraz DJ w każdym z miast, zapowiadający muzykę we własnym języku. Oczywiście można dograć własną muzę i nawet pomieszać ją z kawałkami z gry. Dobra sprawa.

Czuję hit...

Wrażenia płynące z kontaktu z Project Gotham Racing 2 są niesamowite. Owszem, to jest zręcznościowy wyścig i samochody nie do końca zachowują się tak jak w rzeczywistości. Ale na szczęście różnią się pomiędzy sobą sposobem prowadzenia i reakcjami na nasze poczynania. Samochody o niskim współczynniku poślizgu w zakrętach prowadzą się jak po sznurku, a z kolei te o wysokim dość łatwo zaczynają się ślizgać. Co oczywiście jest efektowne, ale często kosztuje nas cenne sekundy - trzeba to sobie jakoś wypośrodkować - bo Kudosy kuszą, a czas nie jest bez znaczenia. Sterowanie samochodami jest naprawdę świetne, błyskawicznie „łapie" się mocne i słabe punkty pojazdu, a ten z kolei znakomicie reaguje na nasze poczynania. Co tylko zwiększa mocno już nabite konto Kudosów tej gry.

PGR 2 to rewelacyjna zabawka i ma niemal same zalety: różne poziomy trudności, piękną grafikę, możliwość gry online, ściąganie dodatków, super fury, mnóstwo tras i tak dalej. No i oczywiście niesie mnóstwo radochy z szarżowania dużymi prędkościami po miastach i nabijania Kudosów. Perfekcyjnie przemyślany produkt dla każdego, ale ze szczególnym naciskiem na posiadaczy Xbox Live!

Marcelius

Xbox *Ridge Racer next-genów. Szkoda, że tylko na X'a.*

- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Bizzarre Crt.
- *Liczba graczy:* 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.0

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, Xbox Live!*

- **Dobre:** Świetne przyspieszenie, bardzo emocjonujące wyścigi, efekty pogodowe, multiplayer na czterech, lawiny!
- **Złe:** Potraktowany po macoszemu Trick Attack, a zjazdy są za krótkie!
- **Brzydkie:** Czasami detekcja kolizji. Raz też wjechałem do wnętrza góry. Była tam... pustka.

1080° Avalanche

1080 Snowboarding na Nintendo 64 to dla mnie mistrz poprzedniej generacji konsol. Inne pozycje nie miały tak świetnie oddanego uczucia ślizgania się na puchu. Przy tym 1080 nie aspirowało do miana symulacji...

...choć nie przeginało też specjalnie w stronę szaleństwa SSX.

A właśnie – SSX. Kolejne gry z tej serii poskładano ze smakiem, znawstwem i niesamowitym wyczuciem. Są zarówno rozbudowane i liczne wyścigi, jak i setki trików. Masa postaci, turnieje, odkrywanie sekretów, edytory... No po prostu tony zabawy. SSX3 jest bez wątpienia świetną, szalenie rozbudowaną pod każdym względem pozycją, prawdziwą kulminacją znakomitej serii. Pytanie – dlaczego w miejscu poświęconym 1080 Avalanche rozpisuję się na temat SSX3? 1080 Avalanche nie jest po prostu w stanie konkurować z najnowszym dziełem EA Sports Big pod względem oprawy, prezencji, czy zawartości. Jest za to pod jednym... ale o tym za chwilę.

Avalanche oferuje pięć trybów zabawy: wyścigi, time-trial wraz z szukaniem pieniążków, zjazd przez bramki, trikowisko oraz multiplayer. Zacznijmy od początku. Wyścigi podzielono na cztery kategorie pod względem poziomu trudności; w sumie są 22 zjazdy – od łatwych, po trudne i bardziej wymagające. Nie brakuje skoczni, czy rurek do ślizgania się, ale nie jest ich za dużo. Na każdym z poziomów trudności ostatnia, wieńcząca zawody trasa, na którą gracz zostaje zrzucony ze śmigłowca to walka z czasem i... lawiną. Żyć szybko, umrzeć młodo, hehe. Trasy są wprawdzie dość zróżnicowane (stoki wysoko w górach, miasto, szkółka narciarska itp) i mają po kilka skrótów, ale też jedną wspólną cechę: są bardzo krótkie. Przejazd trwa średnio od minuty do dwóch. Trochę krótko jak na mój gust.

Time-Triale odbywają się na tych samych trasach, co wyścigi. Podczas tego zjazdu nie tylko trzeba wykręcić dobry czas, ale dodatkowo należy zebrać wszystkie pieniążki na trasie. Za nie można odblokować deski o lepszych parametrach, szybsze i bardziej zwrotne, które przydadzą się na ostatnim poziomie wyścigowym – Extreme. Zjazd przez bramki to jakby wariacja slalomu, dość wymagająca i jak się okazało zabawna, ale też na trasach wyścigowych.

Zostaje zabawa w czesanie trików. Trzy możliwości: big air, halfpipe oraz jedna trasa z hopkami, rurkami i pipe'ami. Walczy się z.... samym sobą. Nie ma żadnego turnieju, innych zawodników – tylko high score do pobicia. Dziwne. Przez trzy lata chyba można było zrobić coś na kształt oprawy pomagającej wczuć się graczowi w odpowiedni klimat. Jest również multiplayer dla dwóch, trzech lub czterech graczy i z tym Avalanche radzi sobie bardzo sprawnie – podobnie, jak poprzednia gra NST, czyli Wave Race 64.

Przejdźmy do meritum: 1080 Avalanche to wyścigi. Japońskie, techniczne wyścigi snowboardowe. Triki przydają się tylko do jednej rzeczy: przyspieszania. Ładuje się bowiem specjalny pasek power, który daje większego boosta po umiejętnym wylądowaniu ewolucji.

A wyścigi są... znakomite. SSX3 pod tym jednym, jedynym względem zostaje w tyle. Zjazd jest szybki, maksymalnie szybki i daje sporego kopa. Powietrze świszczy, gracz pochyla się niemal czując nosem wiatr... Ach, japońskie mistrzostwo. Dlaczego japońskie? Bo na wyższych poziomach nawet dwa proste błędy na trasie mogą okazać się kluczowe na tyle, że trzeba będzie powtarzać zabawę od początku. Ridge Racer...

Sterowanie na podstawowych deskach wydaje się być toporne; potem jest nieco lepiej. Można przykucnąć by nabrać prędkości, ale wtedy trudniej się zakręca. Skok trzeba „naładować" i puścić w chwilę przed oderwaniem się od krawędzi – inaczej nici z lotu. W przypadku samych trików system jest dość intuicyjny, ale także i prosty. Skok, a potem R odpowiada za rotacje, L za grinda, a trzy przyciski plus wychyły analoga za graby. Tuż przed lądowaniem warto docisnąć L i boost gotowy. Przy tym nacisku na perfekcyjne zjazdy z deka zdziwiło mnie zaliczenie dwóch pierwszych challenge'y w godzinę, przy czym powtarzałem wyścig może dwa razy. Dalej robi się zdecydowanie trudniej, ale gra jest relatywnie łatwa i początki nie powinny sprawiać problemu nawet osobie, która nie miała wcześniej wiele wspólnego z podobnymi pozycjami. 1080 Avalanche wygląda ślicznie. To pierwsza liga – fantastycznie oddano śnieg, otoczenie jest bez zarzutu, a prędkość, z jaką to wszystko się przemieszcza wgniata w fotel. Efektu dopełniaja zacinający śnieg i spora widoczność oraz choćby wspomniane lawiny. Można odpalić grę w trybie 60Hz, ale i tak nie trzyma 60. klatek – często skacze między 60. a 30., co jednak nie przeszkadza specjalnie w zabawie, bo i tak jest płynniutko.

Nintendo uderzyło w licencjonowaną ścieżkę dźwiękową; na sountracku można usłyszeć kilkanaście kawałków kalifornijskich punkowców o raczej nieznanych nazwach. Muszę jednak powiedzieć, że kawałki są świetnie dobrane. Problem polega na tym, że praktycznie nie ma szans wysłuchać całego utworu przy trasie, której przejazd zajmuje minutę lub dwie.

Japońskie firmy często robią ten sam podstawowy błąd: nie umieją dostosować swojego produktu do naszych standardów. W Kraju Kwitnącej Wiśni graczom nie przeszkadza specjalnie fakt, że gra jest krótka – byle byłaby dobra. Oni lubują się w biciu własnych rekordów. Dopóki jest co robić, 1080 Avalanche jest znakomite. Wspaniałe uczucie pędu, rozsądny i dopasowany do wyścigu system trików i niespodzianki na trasach gwarantują sporo emocji. Jednak ta gra po prostu nie starcza na długo i nie oferuje za wydane pieniądze tyle zawartości, ile

powinna. Główny tryb wyścigowy „zrobicie" w trzy godziny, a potem pozostanie szukanie pieniążków i zaliczanie bramek. Trick Attack nie jest zły, ale brakuje mu jakiegoś jajka. Avalanche cierpi także przez brak snowboardowej otoczki cechującej choćby produkty Microsoftu i EA Sports – ciuchów, stylistyki, sponsorów, sam nie wiem – edytora postaci, prosów, turniejów w czesanie trików... Przynajmniej mi tego brakowało. Gdyby Nintendo popracowało nad tym elementem, zbudowało lepszy klimat, dało zawodnikom jakąś osobowość, rozbudowało trasy i po prostu dało więcej zawartości, cieszyłbym się jak dziecko. Pod względem feelingu towarzyszącego wyścigom snowboarderów ta gra po prostu rządzi. Jeśli zaś chodzi o prezencję, triki czy obszerność – SSX3 odsadza ją na kilometr. Wybór należy do Was.

Gulash

Za wypożyczenie gry do testów dziękujemy firmie Świat Nintendo **(www.swiatnintendo.pl)**.

GameCube — *Świetne wyścigi... ale bardzo krótkie.*

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* NST
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.0

Wykorzystuje: *Memory Card, LAN*

Destruction Derby Arenas

Destruction Derby nigdy nie było grą jakoś specjalnie wydumaną – jeżdżenie i rozwalanie przeciwników nie wymaga przecież żadnej większej filozofii.

To nie zmieniło się ani na jotę. Zabawa nadal polega na rozwalaniu samochodów w najprostszy z możliwych sposobów – taranem. I muszę przyznać, że jest to nawet fajne, ale niestety tylko przez chwilę. I to niezbyt długą. W rezultacie już po kilkudziesięciu minutach zabawy miałem serdecznie dość Destruction Derby Arenas.

Twórcy Destruction Derby Arenas nastawili się na stworzenie gry online, która jednocześnie nawiąże do starych, automatowych klimatów. Stąd zapewne skąpy tryb dla pojedynczego gracza, staroszkolny design menusów i ogólny wygląd gry w akcji. W dzisiejszych czasach raczej nie spotyka się już menu w postaci prostych napisów na równie prostym tle. A jak do tego dołożymy fakt, że w głównym menu razem z opcjami jest zaledwie pięć pozycji, to trzeba martwić się o długość zabawy. I słusznie. Bo jeżeli nie macie dostępu do Network Adaptora, to zabawa z Destruction Derby Arenas będzie krótka - najwyżej jeden, dwa wieczory. Tym bardziej, że brak jest jakiegokolwiek innego trybu multiplayerowego. Najważniejszym trybem zabawy dla pojedynczego gracza jest Championship składający się z czterech rund po cztery imprezy w każdej. Trzy pierwsze imprezy to wyścigi połączone z rozwalaniem przeciwników, a czwarta, finałowa rozwałka toczy się na obszernych arenach, najeżonych pułapkami. W trybie Championship gracz odkrywa nowe trasy (dostępne później w dwóch pozostałych trybach zabawy Wrecking Racing i Destruction Bowl) i dodatkowych zawodników – aby osiągnąć to pierwsze wystarczy po zakończeniu rundy być na czele klasyfikacji punktowej. Bo musicie wiedzieć, że w DDA zwycięstwo w wyścigu czy walce na arenie osiąga się przez zdobycie największej ilości punktów, które przyznawane są za taranowanie na różne sposoby przeciwników, skoki z ramp i tym podobne. Z kolei aby odkryć jakiegoś zawodnika trzeba go pobić na punkty na trasie, której jest mistrzem. Tras nie jest jakoś specjalnie wiele, za to zawodników i owszem, całkiem sporo.

No i wszystko spoko, ale trasy wyścigowe są bardzo krótkie i prymitywne, a areny do walki niezbyt duże. Oczywiście podyktowane to jest faktem, że te same areny i trasy używane są także przy grze online. Za to w poczet plusów DDA zaliczyłbym olbrzymią ilość samochodów jednocześnie śmigających i demolujących się na trasach i arenach – ich liczba sięga dwudziestu, więc na brak przeciwników narzekać nie można.

Kolorystyka i design DDA jako żywo przypomina klasyczne tytuły z automatów, na przykład Daytona USA. Natężenie barw wylewających się z ekranu potrafi przyprawić o zawrót głowy. Co niekoniecznie jest dobrą rzeczą – po kilkudziesięciu minutach zabawy oczy się po prostu męczą od wpatrywania w ekran. Wszystkie obiekty są dość proste, ale dzięki temu gra śmiga bardzo płynnie i praktycznie nigdy nie zwalnia. Brzmi również automatowo – z głośników wylewa się istna kakofonia dźwięków: odgłosy zderzeń, pisk opon, ryk silników i dopalaczy, głośna muzyka i raźne, a czasami nawet dowcipne pokrzykiwania komentatora.

Bez trybu online DDA nie byłoby warte nawet przelotnego spojrzenia i powinno być sprzedawane z „dobrej cenie". Jest po prostu za krótkie, za mało wymagające i niespecjalnie wciąga. Jednak nawet w sieci nie jest jakoś szczególnie interesujące. Nie da się tu zastosować żadnej taktyki zastosować i choć chaos i ogólna rozpierducha może się podobać, to na dłuższą metę po prostu nudzi.

Marcellus

PlayStation 2 — *Gra w sam raz na pół godziny dziennie...*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Studio 33
- *Liczba graczy:* 1 + online

GRAFIKA / DŹWIĘK / MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Network Adaptor*

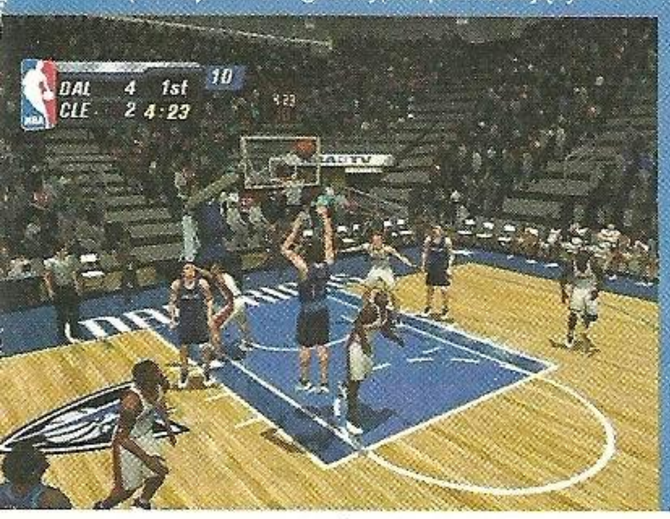
5.9

NBA Inside Drive 2004

To, co pokazał sportowy oddział Microsoftu przy Top Spin sprawiło, że z zainteresowaniem zasiadłem do testowania ich najnowszej koszykówki.

Muszę przyznać, że wyszło im to nieźle, a już z całą pewnością lepiej niż poprzednia część – Inside Drive 2002. Tyle, że pomimo wysiłków programistów nie udało się doskoczyć do poprzeczki zawieszonej przez ESPN NBA 2004 i NBA Live 2004. Ale pograć się da, jeżeli oczywiście ktoś postawił sobie za cel obejrzenie wszystkich koszykówek dostępnych na Xboksie, bądź zabawę przez Live!

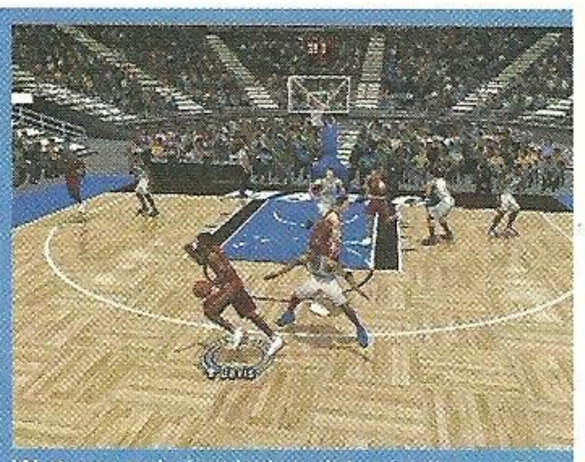
Pod względem zawartości gra prezentuje się średnio – niby są wszystkie potrzebne tryby, ale akurat ten najważniejszy przygotowano po łebkach. Mowa o trybie Season, który jest niestety dość ubogi w porównaniu do konkurencji. Szczególnie, jeżeli idzie o kierowanie zespołem bez samodzielnego rozgrywania meczów. Reszta to normalka – granie meczów pokazowych, play offów, a także trening. No i jest jeszcze tryb online. Największym rozczarowaniem dla fanów NBA jest zaś fakt, że składy są nieaktualne. I to mocno – wszystkie składy (a także część współczynników graczy) odpowiadają tym z połowy sierpnia, co jak na grę, która ukazała się najpóźniej jest sporym minusem.



Graficznie też jest średnio. Niby wszystko na swoim miejscu, animacja zawodników całkiem dobra, ale ogólnie gra nie zachwyca oprawą. Modele bardzo znanych graczy są w porządku, ale już reszta zawodników została potraktowana po macoszemu. Wszyscy wyglądają w miarę identycznie. Aha, i jeszcze jedno -- o ile zawodnicy całkiem nieźle poruszają się z piłką, to już bez niej biegają i przepychają się dość sztywno. No ale da się patrzeć bez krzywienia.

Z dźwiękiem jest podobnie – jest to, co potrzebne. Jednak kilka krytycznych uwag spada na głowy komentatorów, którzy wprost silą się na dowcipy i bycie cool (a po głosach słychać, że młodzi nie są). No i kibice są raczej marni – coś tam sobie szumią, ale bez większego przekonania. Czyli znowu średnio.

Kolejna sprawa to sama rozgrywka i tu jest nieźle – sporo zagrywek w ataku, w obronie też da się pograć, choć sędziowie są upierdliwi. Tyle, że zabawa jest zbyt łatwa. Nawet na najwyższym poziomie trudności doświadczony gracz spokojnie poradzi sobie z sterowanym przez konsolę przeciwnikiem. I to nawet bez stosowania jakichś wydumanych akcji, po prostu biegając i wpychając się pod kosz. Szkoda, bo gra się w sumie fajnie.



W sterowaniu jest jedna ciekawostka – o ile w takim np. Live 2004 są dwa przyciski do rzutów, to w Inside Drive są dwa przyciski odpowiedzialne za podania – jedno normalne, a drugie lobem, przydatne przy podaniach za plecy obrońcy pilnującego „od piłki" gracza podkoszowego.

Ogólnie Inside Drive 2004 to całkiem solidna koszykówka i poleciłbym ją z czystym sumieniem każdemu, gdyby... Na rynku nie było ESPN NBA i NBA Live. Ale jeżeli programiści z High Voltage Inc. następnym razem bardziej się postarają i wyciągną wnioski z wad tegorocznej edycji, to możemy się spodziewać, że w przyszłym roku przygotują pozycję, która będzie w stanie zagrozić dominacji tytułów Segi i EA.

Marcellus

Xbox — *Jest coraz lepiej. Może za rok...*

- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* High Voltage
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA / DŹWIĘK / MIÓD

Wykorzystuje: *Xbox Live!*

6.9

Looney Tunes Back In Action

Naprawdę lubię Looney Tunes – Bugs, Duffy, Porky, kot Sylwester, Tweety i cała reszta ferajny zawsze potrafią wywołać na mej twarzy uśmiech. Tym razem też się im to udało, ale po części był to uśmiech politowania. Looney Tunes: Back In Action to jakiś relikt przeszłości – grafika urąga bezczelnie obecnym standardom, grywalność zresztą też. A przepis wydawał się taki dobry: robimy platformówkę z Bugsem i Duffym w rolach głównych i każemy im polować na małpę, która ukradła magiczny diament. Diament zaś ma potężną moc – może wszystkich zamienić w małpy... Buahahaha... Jak widać fabuła jest absurdalna, ale tego właśnie oczekujemy od wykręconych bohaterów kreskówek Warner Bros. Szkoda tylko, że wszystko poza humorem leży i kwiczy. Grafika, hmmm – proste teksturki i obiekty – zupełnie jak na PS one, tyle, że w wyższej rozdzielczości. Kamera oczywiści fatalna, źle się ustawia i nigdy nie pokazuje tego, co ważne i trzeba ją ciągle poprawiać. Dźwięk dla odmiany bardzo dobry – świetne głosy postaci i zwariowane muzyczki. Za to grywalność... No cóż, ta gra jest banalna, wtórna i nie zmusza gracza do żadnego wysiłku – młodszym może się spodobać, ale grafika ich odrzuci. Szczególnie, gdy wcześniej zobaczą Ratcheta i Clanka. Starsi być może docenią humor... **[Chest]**

PlayStation 2

- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* Electronic Arts
- *Liczba graczy:* 1

4.0

- **Dobre:** Wyścig pokrak z uniwersum Crash'a wzbudza uśmiech. Walka na trasie, używanie dopalaczy i ślizganie się po zakrętach. Wysoki poziom trudności.
- **Złe:** Kolejne wyścigi, motywy ze skoczniami, czy ślizgami - to wszystko na dłuższą metę nuży. Zabrakło worka patentów, jakimi sypało Naughty Dog.
- **Brzydkie:** Animacja często zwalnia, teksturki są brzydko rozmyte, dogrywanie poszczególnych plansz trwa i trwa, a sterowanie pojazdem jest kanciaste.

Crash Nitro Kart

Pocieszny lisek po raz drugi zasiada za sterami pokracznego gokarta. Przed nim masa zwariowanych wyścigów, walka o czas, zbieranie dopałek i taka trochę niezdrowa świadomość.

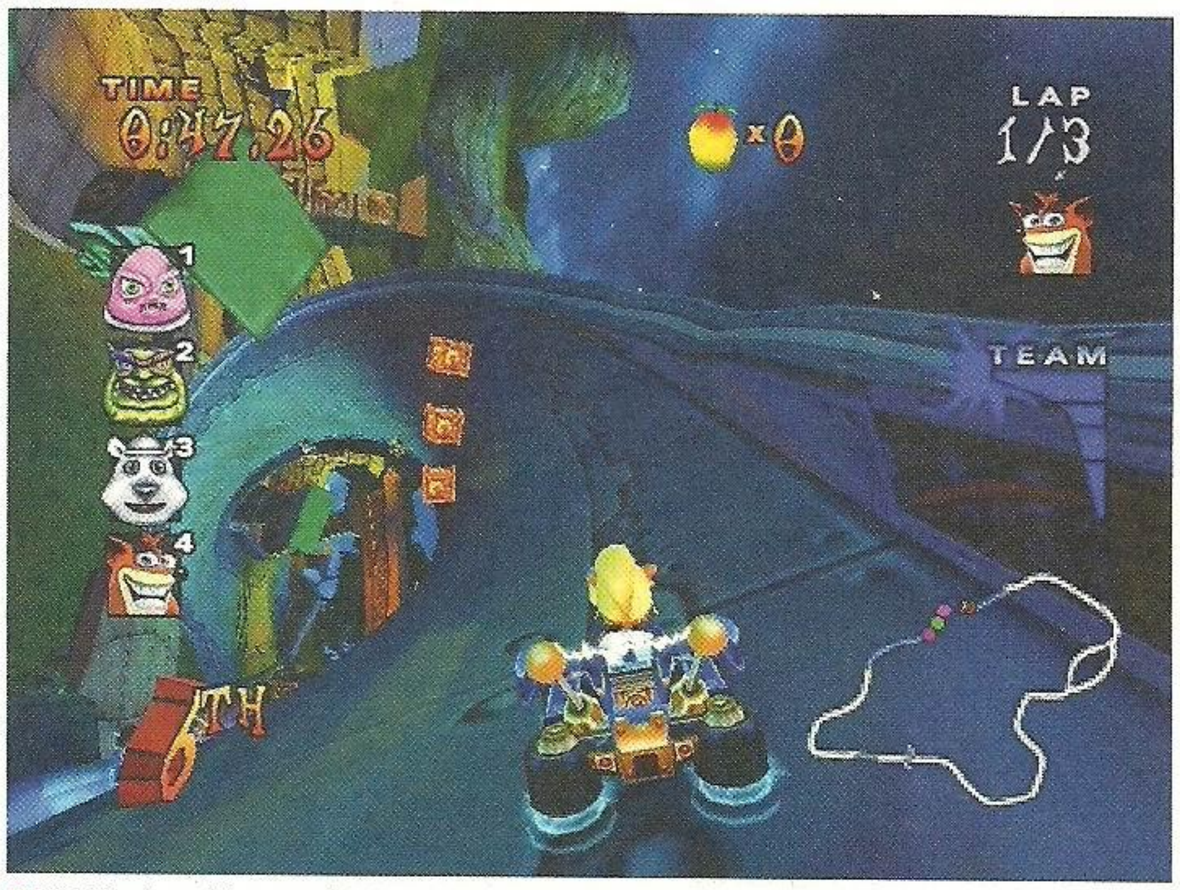
Minęły już ponad dwa lata, od kiedy jego twórcy mają nową maskotkę i nie za bardzo się Crashem interesują. Za ostatnie wyczyny szalonego rudzielca odpowiada zatem zespół Vicarious Visions. Szczęśliwie udaje im się jeszcze wlać trochę życia w zapomnianego przez twórców staruszka.

Gra wita nas renderowanym, ślicznie animowanym filmem, z którego jasno wynika kilka spraw. Wielki, pyzaty baron zamyka w swym Koloseum niemal wszystkie postacie, jakie spotkaliśmy przez ostatnie lata zagrywając się w przygody Crash'a. Znajdziemy tu zarówno liczną rodzinkę Bandicootów (piskliwa Coco, wspomniany już Crash, oraz przypakowany Crunch), jak i drużynę wiecznie niezadowolonych i oczywiście złych postaci (podstępny Dr Neo Cortex, nieszczęśliwy, bo kaleki N. Gin, oraz jeszcze bardziej przypakowany Tiny Tiger). Wspomniany już pucułowaty baron oferuje wolność temu zespołowi, który wygra wszystkie wyścigi. Nie będzie wielką niespodzianką fakt, iż to właśnie on jest w tej grze ostatnim przeciwnikiem.

Pierwsze zadanie, jakie pojawia się przed graczem to kwestia wyboru zespołu, z którym pragniemy przeżywać naszą wyścigową przygodę. Tu w sumie bez różnicy. Zarówno zespół Crash'a jak i Cortexa składa się z trzech zawodników, których opisują zróżnicowane statystyki. Coco i N. Gin są wolni, ale mają zabójczo mały promień skrętu. Crash i Cortex są szybsi, ale ciężej się nimi steruje. Crunch i Tiny Tiger to istne potwory szybkości, których opanowanie producent pozostawił dla bardziej zaawansowanych graczy. Na początku przyda się jednak postać z niższej, bardziej przystępnej dla początkującego gracza półki.

Gdy wybór frakcji mamy już za sobą, przenosimy się do pierwszego z czterech światów. Natychmiast też pojawia się dobrze znana z poprzednich części maska celem wyjaśnienia reguł zabawy. Crash zostaje przywitany przez jej dobrą odmianę (Aku Aku), która ciepłym i uprzejmym głosem udziela mu niezbędnych instrukcji. Cortex zaś napotyka piekielną maskę Uka Uka, która przez cały czas nerwowo wrzeszczy. W każdym z czterech światów znajdują się trzy teleporty, które automatycznie przenoszą nas na tor wyścigowy. Zdobycie złotego pucharu na każdym z nich daje możliwość starcia z lokalnym wymiataczem. Poziom trudności jest wyśrubowany - trzeba będzie nieźle się napocić. Za pokonanie mistrza, wspomniany przy okazji intra pyza wręczy nam klucz do następnego świata, w którym czeka kolejny zestaw torów wyścigowych do „obróbki".

Prawdziwa zabawa zaczyna się jednak na torze wyścigowym. Przed rozpoczęciem gonitwy wskazujemy jeszcze, którą postacią z zespołu będziemy kierować, ale gdy wreszcie zapali się zielone światło, ośmiu zapaleńców na kółkach błyskawicznie rusza przed siebie. Tory są szerokie, a do tego aż uginają się od skoczni, ostrych zakrętów, dopalaczy, skrótów i całej masy drewnianych skrzyń, które rozbijamy gokartem. Skrzynki mają ogromny wpływ na ubarwienie rozgrywki. Niektóre kryją w sobie całą masę dopałek, które niezwłocznie można łyknąć, a następnie wykorzystać podczas wyścigu. Pędzącego przed nami przeciwnika trzeba poczęstować świeżo zdobytą rakietą, tornadem, lub dynamitem. Trafiają się także skrzynki z jabłkami, skrzynie kompletnie puste i takie, których staranowanie otworzy ukryty na planszy skrót. Warto więc tłuc we wszystko, co zalega na trasie. Dodatkowo, kiedy pędzimy przed siebie, nasz zespołowy kolega ładuje w tym czasie specjalny wskaźnik. Gdy już włączymy taki specjal, na naszą postać spadnie istny deszcz bonusów. Im szybciej odpalimy wylosowany dodatek, tym szybciej położymy łapki na następnym. Trwa to dobre pół minuty i taką zespołową akcją można z powodzeniem oczyścić trasę z przeciwników. Należy przy tym uważać na członków drużyny, gdyż zaatakowanie przyjaciela oznacza natychmiastową przerwę w dostawie zespołowych power-upów.



Niektóre trasy jak na wyścigi kartów są konkretnie pokręcone, ze spiralami i ostrymi spadkami.

Zabawną sprawą jest także dynamiczne pokonywanie zakrętów za pomocą efektownych power slide'ów. Postać przecinająca półkola ślizgiem porusza się dużo szybciej od tradycyjnie skręcających przeciwników. Warto nadmienić, iż w trakcie ślizgu co bardziej zaawansowani gracze będą mogli przechodzić w kombosy (odpowiednie manewrowanie gazem), które zapewnią im maksymalne przyspieszenie i zwiększy dystans od oponentów. Dodatkową atrakcją są skocznie dopalające pojazd. Oczywiście jednokrotne ukończenie toru i zdobycie pucharu to za mało. Zawzięci gracze niejednokrotnie będą zaczynali trasę od nowa, aby zgarnąć ukryty artefakt, monety z logiem gry, a ostatecznie kryształ. Inaczej gra byłaby zbyt krótka.

Wyścigi rozgrywane się w ogromnych dżunglach, fabrykach, kanionach, zalanych lawą podziemiach oraz śnieżnych terenach. W trakcie zabawy można odblokowywać różne dodatki (renderowane filmy). Dodatkowo, znudzeni gracze pobawią się własnym edytorem plansz. Wygląda to tak, że jeździmy Crashem po pustej, surowej planszy i rozstawiamy najprzeróżniejsze gadżety, z których skorzystamy potem w trakcie wyścigu. Przedłuża to troszkę żywotność tytułu. Jednak Crash Nitro Kart nie ma w sobie mocy, która przysporzyłaby mu rzesze fanów. Pomimo, iż gra jest niesamowicie kolorowa, tekstury są mdłe i bez polotu. Poszczególne tory wykonane są ładnie, ale pod warunkiem, że obserwujemy je w pędzie. Przymusowy postój obnaża niedoskonałości grafiki. Zachowanie futrzaków na drodze także budzi pewien niesmak. Sterowanie jest dosyć sztywne, a samochodziki topornie reagują na ruchy analogowej gałki. Animacja dosyć często zwalnia, oczywiście najbardziej na otwartych terenach. Nudne są także wydłużone momenty dogrywania torów i plansz. Małym pocieszeniem może być fakt, iż CNK już po kilku wyścigach robi się znacznie trudniejsze i wcale nie tak łatwo jest dobić się do kolejnego pucharu, czy dodatków. Mimo to Crash nie bawi już tak jak dawniej.

Pomimo, iż Vicarious Visions dość sprawnie opracowało tę pozycję, ja tęsknię za czasami, gdy mistrzowie z Naughty Dog wyczyniali cuda z rudym wariatem.

Matt

W grze nie brakuje tribalowych motywów, które uczyniły oprawę Crasha tak charakterystyczną.

PS2, Xbox, GCN — *Crash zgubił gdzieś formę, ale i tak jest OK.*

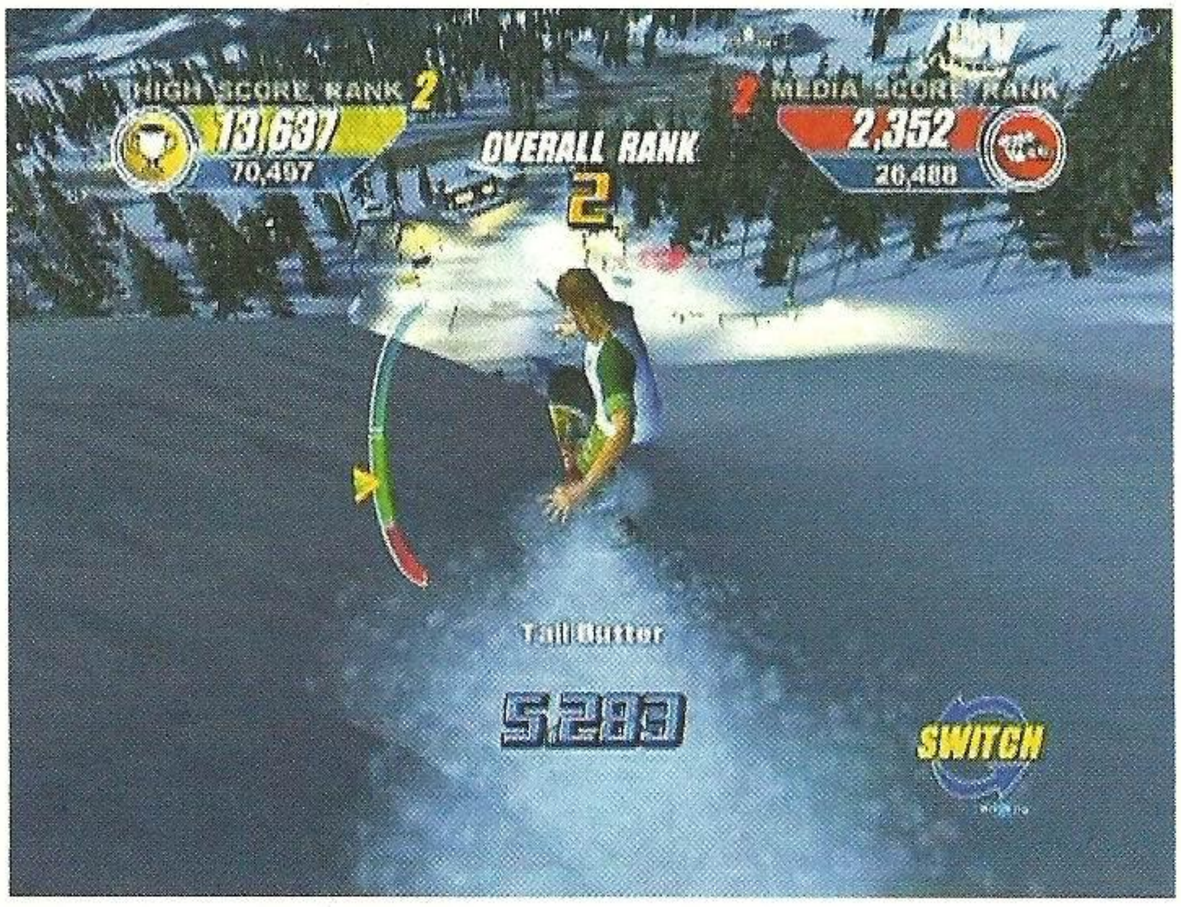
- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* Vicarous Visions
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.*

7.0

- **Dobre:** Realizm, dźwięk, grafika. Olbrzymia zawartość - pod każdym względem.
- **Złe:** Gra nie wybacza złego lądowania. Nie każdemu też spodobają się triki odpalane prawą gałką.
- **Brzydkie:** Mogli sobie darować szukanie bałwanów. No i drzewa na zbliżeniach są momentami słabe.



Amped 2

SSX3 i Amped 2 mają wbrew pozorom niewiele wspólnego. Pierwsza to szybkie, efektowne zjazdy z trikami oparte o snowboard. Z kolei Amped 2 stara się wiernie symulować tę ekscytującą dyscyplinę sportu.

I muszę powiedzieć, że żadna z dotychczasowych gier nie zbliża się do poziomu realizmu prezentowanego przez grę Microsoftu. Wykręcenie obrotu o 1080 stopni graniczy z cudem, podobnie jak klepnięcie trzech trików podczas jednego wyskoku. Co nie znaczy, że jest to niemożliwe.

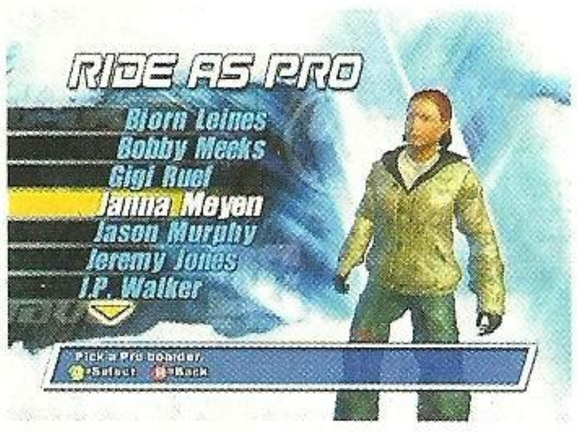
Jednak na początku będzie to nie lada problemem. Szczególnie dla gościa stojącego na stoku i marzącego o karierze profesjonalisty. Do wyboru dwa zjazdy i kilka zadań do wypełnienia, na przykład nastukanie odpowiedniej liczby zwykłych punktów, puknięcie trików przed obiektywami reporterów, czy znalezienie ośmiu bałwanów na trasie zjazdu. Potem dochodzi photo shot, czyli specjalny pokaz trików dla fotoreportera, a także próba zdobycia sponsora. Jeszcze dalej – zawody. Warto zatrzymać się na chwilę przy trzech ostatnich wariantach.

W photo shot po prostu trzeba wybić się z hopki i przelecieć / przegrindować przez specjalne pierścienie, nabijając wymagane punkty. Z kolei przy pozyskiwaniu sponsora otrzymujemy informację o tym, co gość lubi oglądać i trzeba mu to serwować nabijając specjalny pasek, zanim się znudzi. Na przykład: obroty bądź flipy. Z kolei w zawodach rajderzy po prostu jednocześnie śmigają na tym samym skoku, ścigając się w pięciu kategoriach, za które przyznawane są punkty. Bardzo podobają mi się te tryby; są dość nowatorskie i stanowią świetny przerywnik od zwykłych zjazdów z hopkami, rampami, funboxami i railami.

Na początku nasze wyczyny filmują w photo shot kolesie z gazetki szkolnej, a sponsor obdarowuje zawodnika zapasem nachos na tydzień. Hehe. Nie myślcie jednak, że jest tu jakaś linia scenariusza – po prostu wyskakują nawet zabawne napisy. Oczywiście po zaliczeniu kilku zadań na górze powiększają się statystyki zawodnika, pojawiają się także nowe ciuchy, w które można ubrać ulubieńca. Skoro przy nim jesteśmy – edytor postaci jest rozbudowany i można naprawdę popracować nad wyglądem rajdera.

A Bałwany… Szkoda, że to znalazło się w Amped 2. Neversoft zrezygnował już z szukania literek S-K-A-T-E, a tutaj trzeba rozjeżdżać głupie bałwany. Choć muszę przyznać, że autorzy spróbowali uatrakcyjnić to nudne zajęcie dając bałwanom głos i złośliwą osobowość. Kiedy gracz przejeżdża obok jednego z nich, słychać śniegowego stwora podśpiewującego i dogadującego głosikiem jak po helu. Coś w stylu „znajdź mnie frajerze". A spróbujcie wylądować na tyłku po nieudanym triku w okolicach bałwana – sukinsyn będzie się nabijał i komentował.

Stoków jest sporo i wymodelowano je na podstawie prawdziwych map i zdjęć. Również liczba zadań na każdym z nich jest konkretna; w sumie jest około stu przeróżnych zjazów, photo shootów i tak dalej. To naprawdę sporo i zabawy starczy na bardzo, bardzo długo.



Można także pobawić się kilkoma profesjonalistami – dopiero wtedy widać jak nasz zawodnik będzie wymiatał, gdy rozbuduje mu się statystyki. Gra współpracuje z Xbox Live, oferuje jednoczesną zabawę dla kilku graczy. Można także grać we dwie osoby na jednym ekranie.

Sporo zarzutów w stosunku do pierwszej części Amped dotyczyło wyśrubowanego na początku poziomu trudności, a raczej kłopotów, jakie mogli mieć początkujący gracze z wstrzeleniem się w dość skomplikowany system gry i sterowania. Autorzy dodali fachowy tutorial objaśniający niuanse trików, combosów i im podobnych. Mimo to system trików w dalszym ciągu jest skomplikowany i początkowo mało intuicyjny. Lewa gałka kieruje ruchami boardera, ale także kontroluje wszelkie spiny. Nie można ich więc zaklepać wcześniej, jak w SSX, ale trzeba wychylić gałę dopiero, gdy zawodnik wybije się w powietrze. W przypadku obrotów jest to jeszcze mały problem, natomiast przy flipie do tyłu nie jest to wygodne. Może się zdarzyć tak, że gracz wychyli gałę do dołu o ułamek sekundy za wcześnie i po prostu zahamuje na hopce, zanim się wybije. Załóżmy jednak że udało się wybić i zawodnik kręci się wokół własnej osi. Wypada dołożyć jakiegoś graba, a do tego służy prawa gałka analogowa. Można się sporo namachać skacząc z X, a następnie błyskawicznie schodząc palcem na gałę. Na początku sprawia to bardzo dużo problemów, ale zaręczam, że można się przyzwyczaić.

Do tego autorzy dorzucili kolejną nowatorską

i ciekawą sprawę – styl. Otóż triki punktowane są bardzo wysoko nie tylko za ich liczbę wykonaną podczas lotu, ale także i za styl, w jakim zostały wykonane. Ruchy analoga muszą być miękkie i płynne, rotacja – nienaganna, a są jeszcze dwa spusty, które delikatnie dociśnięte modyfikują układ ciała zawodnika. Ufff… Trochę to skomplikowane, ale można się po jakimś czasie połapać. A jest to o tyle fajne, że nie zawsze trzeba wirować w opętańczym piruecie wymachując łapami na wszystkie strony w kolejnych grabach – można za tę samą liczbę punktów leciutko i płynnie zasadzić mniejszą liczbę ewolucji. O tak, punktowanie stylu w Amped 2 uważam za bardzo udane.

Amped Drugi wręcz powala sferą audio. Nie dość, że jest w pięknym Dolby Digital 5.1 z fantastycznymi efektami świszczącego wiatru, szorowania dechy o lód, czy licznymi gadkami zachwyconej bądź rozczarowanej publiki, to jeszcze Microsoft wcisnął do gry około trzystu licencjonowanych utworów. Napiszę cyframi: 300. Nie kojarzę innej gry, która oferuje tyle kawałków. Podzielono je na podgrupy, które można wyłączać zgodnie z preferencjami: punk, rap, reggae, elektronika… i tak dalej. Choć nie ma tu znanych wykonawców, wybór jest przedni. Nie ma ustalonej playlisty, konsola wybiera utwory drogą losowania (można też dorzucić swój soundtrack) A jeśli aktualny kawałek jakoś nie przypasuje graczowi, ten – pstryk – jednym przyciskiem odpala następny. A grafika? Bardzo dobra: fantastyczny stok, świetnie zrobione postacie, fachowe ewolucje w powietrzu i wręcz zabójcza widoczność. Animacja jest na szczęście płynna. Oczywiście przy zbliżeniach znajdzie się sporo minusów, ale ogólnie Amped 2 robi spore wrażenie.

Jeśli komuś będzie się chciało opanować skomplikowany system sterowania (a odrzuci on połowę potencjalnych zainteresowanych), Amped Drugi pokaże swoje prawdziwe oblicze. To rozbudowany i trudny symulator snowboardu z naciskiem na realistyczne triki. Ale tu nie ma wodotrysków, strzelających rac, szaleńczych zjazdów przez miasto czy mega-skoczni. Jest za to mozolna bitwa o punkty, sponsorów i znalezienie się na okładce pisma. Sporo tu nowatorstwa, ale także i kilka niedopracowanych elementów. W sumie – niezwykle satysfakcjonująca rzecz dla fanów snowboardingu i trudnych, wymagających pozycji.

Gulash

Xbox — *Trudny i wymagający symulator snowboardu.*

- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Microsoft
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, Live!*

8.3

- **Dobre:** Przede wszystkim multiplayer ze wszystkimi elementami. Szczególnie z dwoma postaciami na kart.
- **Złe:** A jakbym chciał pograć dłużej samemu to co mam zrobić panowie autorzy? Zmienić grę?
- **Brzydkie:** Gdyby włożono więcej polygonów w postacie, dodano deczko więcej detali i przyspieszono odrobinę pojazdy byłoby cacy.

Mario Kart Double Dash!!

Nie F-Zero, nie Rebel Strike, a nowy Mario Kart miał być grą, dla której setki tysięcy osób wybiorą na prezent choinkowy właśnie konsolę Nintendo.

Bez epickiej fabuły, bez kosztujących bajońskie sumy licencji, ale z ogromnymi pokładami miodu starczającymi na długie tygodnie miał podbić serca wszystkich graczy. Mario Kart 64 zapewniał zabawę na wysokim poziomie, ale...

Kilka lat temu, kiedy wybuchł szał na gry z gatunku kart-racing, zwycięsko z boju wyszło jednak Sony z Crash Team Racing. CTR był grą po prostu lepszą w każdym aspekcie. Generację konsol później sequel wyścigów z kurokradem jeszcze przed premierą wydawał się stać na przegranej pozycji. Zmiana developera odbiła się negatywnie na całej serii. Wierni miłośnicy gatunku (do których się zaliczam), łaknący godziwej rozrywki, zwrócili całą swoją uwagę na produkt Nintendo. Firma, która gry spod znaku Mario zawsze czyniła niekwestionowanymi hitami, nie mogła zawieść. Z drugiej strony Super Mario Sunshine oraz czwarta część Mario Party nie rządzą tak, jak ich poprzedniczki na N64.

Starsky&Hutch

Najgorsze, co mogło dotknąć nowe Mario Kart to wtórność. Unowocześnienie grafiki, przemodelowanie plansz i wsadzenie kilku dodatkowych power-upów zapewne starczyłoby na sprzedanie produktu, ale czy zadowoliłoby wiernych fanów? Potrzebowano całkowitej innowacji. Pomysłu mającego wpływ na sposób rozgrywki, a nie takiego, o którym zapomina się po dwóch wyścigach. I oto jest! Patent może nie rewolucyjny, ale świetnie dopasowany do gry, użyteczny i po prostu rajcujący. Otóż każdy pojazd mieści już nie jedną, ale dwie postacie. Pierwsza prowadzi, druga miota znajdźkami. W każdej chwili możemy dokonać zamiany miejsc wciskając Z. Bohaterowie, oczywiście wszyscy znajomi i krewni Mariana jak i on sami, różnią się miedzy sobą wagą, co ma niebagatelny wpływ na wybór pojazdu i jego zachowanie na trasie. Wehikuły prowadzi się prosto i przyjemnie, jak zawsze w tego typu wyścigach. Gładko wchodzą w poślizgi i takoż z nich wychodzą. Nie występuje jakakolwiek podsterowność ani żadne opóźnienie na nasze komendy. Brak jedynie tunelu aerodynamicznego, który naprawdę sporo wniósłby do rozgrywki. Dodatkowo każda para postaci dysponuje dostępnym tylko sobie specjalem, jak na przykład serią fireballi, czy samonaprowadzającym się jajem. Kierowców połączono w sposób oczywisty (Mario z Luigim; Peach z Daisy), ale przy wyborze możemy ich dowolnie mieszać. Wróćmy jednak do zastosowań kooperacji. To, co już wymieniłem jest tylko ułamkiem jej możliwości. Skrzydła rozwija dopiero, gdy podepnie się kumpel i zaczynacie jechać na jednym wózku. Teraz możecie strafe'ować, podawać sobie bronie, odbierać je oponentom, spychać ich oraz kontrować poślizgi. Zgrana współpraca znacząco zwiększa szansę na wygraną, ale członkowie zespołu mogą sobie także nawzajem przeszkadzać. Na dodatek do zmiany potrzebne jest obustronne wciśnięcie przycisku. A co, gdy partner nie chce oddać kierownicy? Wbrew pozorom ma znaczenie, po której siedzisz stronie.

Rollercoaster Tycoon

Po zapoznaniu się z F-Zero GX, gdzie trasy były ósmym cudem świata, nie mogłem nie wziąć tego aspektu pod lupę przy recenzji Double Dash!!. Naturalnie nie będę porównywał obu produkcji. Nie zmienia to jednak faktu, że podczas zabawy brakowało mi niewielkiej dozy chorego wykręcenia, które charakteryzowało dzieło Amusement Vision. Ścigać będziemy się przeważnie w typowych dla serii MK miejscach, takich jak: pustynia, las, tor wyścigowy czy zamek. Doszło tez kilka nowych, a łączy je obecność elementów znajomych z innych gier Nintendo. Krwiożercze tulipany, zielone rury oraz Shy Guy'e widzimy nie po raz pierwszy. Jest nawet znany z Super Mario Sunshine Delfino Plaza. Dodatkowo drzewka i skały mają twarze, co nastraja bardzo pozytywnie. Charakterystyczny klimat jest wszechobecny. Ale tory w DD niekiedy są zbyt proste, krótkie i przejrzyste. W trudniejszych pucharach nierzadko zdarzają się również trasy kręte, skomplikowane, najeżone rozjazdami i skrótami, ale wszystkie powinny takie być.

Mimo wszystko spodziewałem się więcej. Tak samo, jak po prędkości. Na długich prostych lub gdy odstawicie przeciwników o pół planszy (co na niższym poziomie trudności zdarza się dość często) potrafi zawiać nudą. Nie poczytuję tego jednak jako kolosalną wadę, gdyż zdarza się to sporadycznie. Wystarczy włączyć klasę inną niż 50cc, zaprosić przyjaciół bądź zmienić trasę by nie mieć czasu na podobne refleksje. Ponieważ nawet mimo tego, co wcześniej napisałem, do wygrania wyścigu potrzeba przynajmniej odrobiny koncentracji i skupienia. Należy perfekcyjnie brać zakręty, unikać ataków rywali, manewrować między różnorakimi zasadzkami oraz samemu wystrzeliwać ku innym swoje „prezenty". A te naturalnie zdobywamy zbierając z toru porozrzucane skrzynki.

I tu zostałem porażony geniuszem autorów. Jedną z broni jest taka właśnie skrzynka. Fałszywa. Stawia się ją po prostu gdzieś na drodze. Od zwykłej różni się kolorem, ale widać to wyłącznie z bliska, gdy nie ma już wiele czasu na reakcję. Początkowo nabierałem się na nią jak dziecko. Potem zauważyłem, że felerne bywają tylko pojedyncze sześciany (występują również podwójne, gdzie obaj kierowcy obdarzani zostają niespodziankami). W końcowej fazie edukacji sam podkładałem „świnie" i to w

Trasy - choć schludne, pozbawione są fajerwerków. Najważniejsza dla autorów była płynność animacji. Udało się - Double Dash!! przez cały czas działa płynniutko.

■ Pod adresem **www.mariokart.com** znajduje się oficjalna strona gry. Zawiera dużą ilość screenów i filmików, a także opis kilku niuansów rozgrywki. Warto zajrzeć.

■ Jeśli ktoś ma cztery pady, albo kumpli z GameCube'ami w domach, może rozważać zakup Double Dash!! W innym wypadku może się trochę rozczarować.

bardzo parszywy sposób. Bo kto da się nabrać na skrzynkę samotnie leżącą na środku drogi? Nikt. Ale gdy ta sama skrzynia znajduje się między dwoma prawdziwymi, ofiara nie ma szans. Czyżbym widział u Was złośliwy uśmieszek?

Ooga Booga

Wraz ze zwiększeniem się załogi każdego pojazdu, Double Dash!! stało się pozycją wybitnie multiplayerową. Wiem, ze mocą serii zawsze była rozgrywka wieloosobowa, ale teraz jest to jedyny powód, dla którego tę produkcję warto kupić. Widać to jeszcze przed rozpoczęciem pierwszego wyścigu. W menu głównym najpierw wybieramy liczbę graczy, a dopiero potem charakter zabawy. Konsola aż prawie krzyczy: "Nie ważne w co, ważne w ilu!!!". Samotnik ma do wyboru jedynie jazdę na czas oraz Grand Prix. Na dodatek ten drugi pozwala także na zabawę w grupie. A w nim znajdziemy trzy poziomy trudności oraz cztery puchary (w tym jeden ukryty) po tyle samo tras każdy. By odblokować wszelkie bonusy, trzeba oczywiście wygrać wszystko na każdym stopniu zaawansowania. Na szczęście jest tego sporo. Poczynając od nowych kartów, poprzez dodatkowych zawodników, a na planszach do Battle Mode kończąc. Ten ostatni, dostępny wyłącznie w multiplayerze, to wariacje zabaw. Trzy mini-gry polegające głównie na gonieniu, uciekaniu i strzelaniu potrafią na dłużej zainteresować. A gdy uczestniczą w zabawie cztery osoby to kroplówka wydaje się niezbędna. To ciągle nie wszystko - nie chcę jednak pozbawiać Was przyjemności odkrywania możliwości, jakie daje gra.

Viewtiful Joe

Od strony technicznej MK DD!! prezentuje się dobrze. Prawdą jest, że kierowcy i ich bolidy nie grzeszą bogactwem szczegółów, ale summa summarum efekt jest zadowalający. Zresztą ważniejsza jest płynna animacja, jej chrupnąć nie zdarza się nigdy i twardo trzyma 60 klatek. A podczas wyścigu dzieje się sporo. Szesnaście gadających, skaczących, gestykulujących oraz rzucających specjalami postaci, a do tego ruchome otoczenie i niekiedy ruch uliczny to nie pikuś. Do tego znalazło się miejsce na niebrzydkie tekstury i kilka milusich efektów graficznych, jak iskry spod kół oraz leciutkie rozmycie. Plus soczyste, ciepłe kolory przypominające lato i wakacje. A te kojarzą się większości osób z zabawą... Sprytne to Nintendo. Z drugiej strony nie wszyscy tolerują taką oprawę. Ale dla nich jest chociażby Roadkill.

Narzekać na oprawę wizualną nie można, chociaż zawsze chciałoby się więcej i lepiej. Sfera dźwiękowa również nie zawodzi. Bohaterowie bez przerwy gaworzą i jęczą. Do tego dochodzą odgłosy wybuchów, piski opon oraz warkot silników. Słychać również różnicę pomiędzy jazdą po odmiennych powierzchniach. Wszystko brzmi dobrze, ale zagłusza lekko muzykę. Ta nawiasem mówiąc jest bardzo dobra i warto czasem posłuchać. Zwłaszcza flet brzmi bardzo fajnie. Cała oprawa jest taka... fajna właśnie. Ciesząca zmysły, wesoła oraz efektowna. I przecież o to tutaj chodzi.

Beyond Good & Evil

Nowy Mario Kart zaskoczył mnie w praktycznie każdym aspekcie. Niestety niekoniecznie pozytywnie. Z jednej strony plansze nie są tak wykręcone jakbym tego pragnął, a prędkość czasami pozostawia sporo do życzenia. Również grafika nie pokazuje wszystkiego, co potrafi Toster. Ale za to odświeżenie gatunku naprawdę się udało i współpraca daje dużo nowych zagrań. Tryby Battle nie okazały się wciśniętym na siłę dodatkiem i wspaniale rozwijają pomysł. Do tego dochodzi granie w Sieci (patrz ramka); niestety póki co nieosiągalne w Polsce. Ale pokazuje ono, w jakim kierunku ewoluowała gra. To właściwie jest już party game, a nie zręcznościowy wyścig. Zabawa dla jednego jest średnio miodna i krótka, a prawdziwa frajda zaczyna się po podpięciu kolejnych padów. Radziłbym się zastanowić, jak często odwiedzają Cię koledzy i wtedy podjąć stosowne kroki. A jeśli grywasz wyłącznie sam, nawet nie bierz tej produkcji pod uwagę podczas zakupów.

Kaxi

Za wypożyczenie gry do testów dziękujemy firmie Świat Nintendo **(www.swiatnintendo.pl)**.

Connexion_ part 2

Klasyczny multiplayer przy użyciu czterech padów był dla Nintendo zawsze większym priorytetem, niż zabawa online. Tym razem zaskoczyli wszystkich - zaproponowali zabawę w MKDD!! nawet szesnastu osobom jednocześnie! Jednak nie przez internet, ale w sieci lokalnej. Łączyć możemy się na dwa sposoby. Jeśli chcemy pograć w osiem osób, wystarczą nam dwa GaCławy. Do każdego podpinamy Broandband Adapter (sieciówkę) i łączymy je kablem crossowym. Do połączenia ośmiu konsol (tyle potrzeba, jeśli grać będzie szesnaście osób) potrzeba odpowiedniego pecetowego huba. Do rozgrywki wymagane jest tyle telewizorów i kopii gry, co GaCków.

Bawić się możemy w trzech opcjach: w zwykłym wyścigu lub ich serii oraz (na specjalnych arenach) w deathmatchu i specyficznej odmianie berka. Więcej niż ośmiu graczy może uczestniczyć jedynie po włączeniu opcji kooperacji. Wprawdzie nie dane mi było pograć przez LAN, ale skoro zabawa w czterech jest tak wspaniała, to ta opcja musi być naprawdę masakryczna.

Mario Kart Online

Uważacie, że to utopia? A jednak to prawda. Pewna grupa programistów z Chadem Paulsonem na czele stworzyła projekt Warp Pipe, który poprzez podłączenie GC do blaszaka przy użyciu karty sieciowej umożliwia grę przez Internet. Ale tylko w te pozycje, które mają obsługę LANu. Na dziś jest to tylko Mario Kart i 1080 Avalanche, ale w drodze są Kirby Air Ride i bardzo możliwe, że również Star Fox 2. Zastanawiacie się pewnie jak to działa? To proste – udało się oszukać konsolę podsuwając jej informację, że PeCet z Gackiem na drugim końcu kabla znajduje się po prostu w sieci lokalnej. Film przedstawiający zabawę w Sieci oraz sam program w wersji beta jest do ściągnięcia ze strony www.warppipe.com.

GameCube — *Mario Kart Party?*

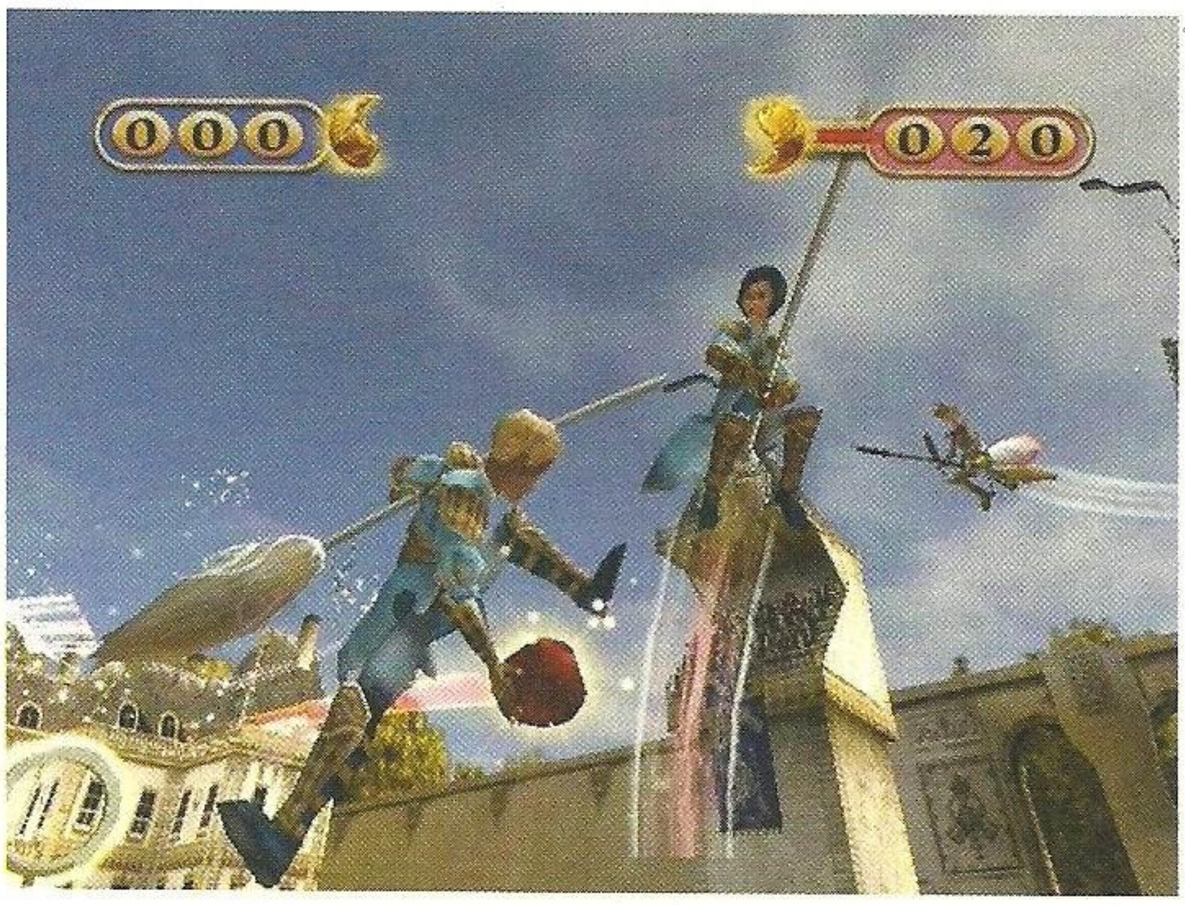
- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Nintendo
- *Liczba graczy:* 1-4 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Card, DPLII, 60Hz, Broadband Adapter (nieoficjalnie)*

8.7

- **Dobre:** Grywalność, uroda oraz dodatki i atrakcje do odblokowania. Nawet bez Harry'ego dałoby się grać.
- **Złe:** Nienajlepiej jest z wykonaniem postaci. Można się przyzwyczaić, ale wcale nie trzeba... Muzyka nie ma w sobie siły przebicia. Po prostu jest.
- **Brzydkie:** Właściwie nic... To ładna gra.



Harry Potter Quidditch World Cup

Harry rośnie w siłę. W styczniu półki księgarni ugną się pod naporem piątego tomu przygód czarodzieja. W czerwcu ekrany kin zaatakuje trzecia część niesamowicie popularnego filmu. Dziś natomiast pogramy sobie w Quidditch, przezabawną wariację na temat piłki ręcznej, rozgrywaną wysoko nad ziemią

Zanim Harry wraz z wesołą drużyną wysypią się na murawę, oddelegowani zostaniemy do menu głównego gry, gdzie... Czekają dwa tryby rozgrywki, zarówno dla pojedynczego gracza (World Cup), jak i kilku (Exhibition). Pierwszy tryb pozostaje jednak zamknięty na cztery spusty i nie odblokujemy go, dopóki nie zaznajomimy się dokładnie z regułami zabawy, oraz nie przejdziemy kilku instruktażowych lekcji. To właśnie dla początkujących graczy producent przygotował tryb Hogwarts, gdzie znane z książki i filmu postacie krok po kroku tłumaczą podstawowe zagrania w Quidditch. Zostaniemy poddani przejrzystemu treningowi z zakresu poruszania się na miotle, zabierania piłki przeciwnikowi, podawania jej do pozostałych członków drużyny, czy strzelania na jedną z trzech okrągłych bramek. Bardziej zaawansowane lekcje obejmować będą naukę młócenia przeciwnika przy pomocy odpowiednio wyszkolonych do tego członków zespołu, budowania trudnych, niebezpiecznych dla oponenta kombosów, oraz odpalania w wyznaczonych momentach akcji zespołowych, które z reguły kończą się widowiskową animacją i podwójną ilością zdobytych punktów. To w Hogwarts dowiemy się o wypuszczanym zawsze pod koniec meczu Zniczu (Snidget), którego pomyślne zgarnięcie (zanim uczyni to przeciwnik) będzie honorowane sowitą liczbą punktów i definitywną wygraną naszego zespołu. Tu także sprawdzimy nowo nabyte umiejętności, rzucając wyzwania lokalnym drużynom (np. Gryffindor, Slytherin, czy Ravenclaw). Miłośnicy twórczości J.K. Rowling bez trudu rozpoznają je wszystkie.

Mając już za sobą przyswojenie zasad oraz opanowanie pada zgarniamy miotłę i wylatujemy wraz z drużyną na boisko. Czekamy, aż sędzia podrzuci piłkę do góry i od tego momentu zaczyna się batalia. Sterowanie zawodnikami rozwiązano doskonale. Pomimo, iż gra toczy się w pełnym 3D, nie mamy wpływu na wysokość lotu postaci. Raz szybujemy tuż nad murawą, innym razem wysoko nad ziemią. To automatycznie reguluje za nas konsola. My natomiast poświęcamy całą uwagę na gonitwie za piłką, a w przypadku szczęśliwego jej przejęcia, na zasuwaniu ile mocy w miotle w kierunku bramek przeciwnika, aby oddać celny rzut. Odbiór piłki adwersarzom nie jest skomplikowany i wymaga wciśnięcia tylko jednego przycisku. Podobnie jest z podaniami i strzałami na bramki. W ogóle mecz rozgrywa się lekko i przyjemnie, a raz przejęta piłka zostaje szybciutko umieszczona w bramce oponenta.

Początkowo mogą dziwić symbole przycisków pada, wyświetlane podczas rozgrywki w lewym górnym rogu ekranu. Szybko jednak zorientujecie się, że w ten sposób konsola sygnalizuje momenty, w których na użycie czeka świeżutki specjal. Kwadrat wystrzeliwuje w stronę boiska specjalną piłkę (Budger, a po naszemu Tłuczek), która docelowo powinna trafić przeciwnika przy piłce. Kółkiem odpalany jest pokaźnych rozmiarów celownik. Jeśli prawidłowo namierzycie uciekającego wroga, włączy się animacja brutalnego odebrania mu piłki. Trójkąt to jednorazowe wyminięcie gęstej chmary przeciwników, zaś kombinacja guziczków L2 i R2 włącza wspomnianą wcześniej zbiorową akcję, która nie dość, że jest bardzo widowiskowa, dodatkowo przynosi drużynie równowartość dwóch goli. Aby graczom nie było za łatwo, specjale towarzyszą tylko wybranym momentom rozgrywki i z reguły skazani jesteśmy na zabawę bez nich. Mimo to akcja toczy się szybciutko, a kolejne bramki padają średnio raz na kilka sekund. Dynamika w Quidditch jest niesamowita.

Tryb World Cup jest już odblokowany. Tu wybieramy drużyny z całego świata, a wśród nich reprezentacje USA, Wielkiej Brytanii, Niemiec, Francji, itd. Polskich czarodziejów niestety brak. Tutaj, wygrywając kolejne mecze, nasza drużyna dzielnie będzie się pięła w światowych rankingach. Dodatkowo nagradzana jest punktami i ślicznymi, trójwymiarowymi kartami z postaciami napotkanymi w trakcie zabawy. Punkty plasują ekipę w rankingu. Karty zaś odblokowują ukryte stadiony, drużyny, a także początkowo niedostępne specjale, które producent przygotował jako prezent dla wytrwałych. Świeżo odblokowane atrakcje w dowolnej chwili można sprawdzić w trybie Inventory. Oczywiście im wyżej podciągniemy naszą ekipę, tym potężniejsze drużyny staną nam na drodze, co dodatkowo wydłuży czas trwania meczu. Trochę jednak dziwi fakt, że licznik bramek podczas starć zatrzymuje się na poziomie 999.

Oprawa gry stoi na wysokim poziomie. W końcu Electronic Arts zazwyczaj nie robi brzydkich gier. Pierwsze, co rzuca się w oczy to ogromne, pomysłowo zbudowane boiska. W zależności od kraju, w którym rozgrywamy mecz, pokryte są odmiennymi i świetnymi jakościowo teksturami. W jednej części świata są obsypane śniegiem, w innej – porośnięte piękną zielenią. Znajdziemy nawet boiska z fontanną i ogrodem. Efekty podczas meczu również są ładne. Każdy gracz pozostawia za sobą długą, kolorową smugę światła. Przechwycenie piłki, odpalenie specjala, czy wreszcie trafienie do bramki nagradzane jest żywą eksplozją soczystych kolorów. Rozgrywce towarzyszy pełne 50 klatek animacji na sekundę i nie ma mowy o żadnym zwolnieniu. Najmarniej na tym tle prezentują się sami magowie dość skromnie obdzieleni polygonami. Wynagradzają to jednak fajne animacje, towarzyszące dzielnym chłopakom podczas zespołowych ataków.

EA zadbało także o dźwięk. Postacom starannie podłożono głosy, a komentatorzy na bieżąco opisujący wydarzenia (zmieniają się w zależności od kraju) kapitalnie spełniają swoje zadanie! Szkoda trochę, że utwór towarzyszący rozgrywce nie zapada w pamięć.

Lubię gry, przy których się dobrze bawię, a które dodatkowo są porządnie wykonane. Nowa zabawka z Harrym nie jest dziełem wybitnym. Ale grywalnym... Jak najbardziej!

Matt

Filmowy Potter już nie będzie chyba taki niewinny... Niebawem sypnie mu się wąs, hehe.

GCN, PS2, Xbox — *Piłka jest okrągła, a bramek sześć!*

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* EA
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.5

- **Dobre:** Grafika, a szczególnie widoczność na trasie i wygląd samochodów. Wzorowe wykorzystanie licencjonowanego stuffu.
- **Złe:** Wywalenie doboru opon, ograniczenie grzebania w ustawieniach samochodu i zbyt arcade'owe podejście do tematu.
- **Brzydkie:** Niektóre tekstury nie są najpiękniejsze, ale żeby je obejrzeć trzeba wyjechać z trasy.

WRC 3

Jeżeli tegoroczną edycję Colina uznamy za pochwałę symulacji, to WRC 3 jest zręcznościówką – ładnie opakowaną, świetnie zrealizowaną i naprawdę wymagającą... Ale już tylko zręcznościówką.

Co nie każdemu musi przypaść do gustu. Mi przypadło, ale nie do końca. Dlaczego? Uważam po prostu, że gra na licencji powinna w miarę realistycznie oddawać realia sportu, który przedstawia. Z drugiej strony gra na licencji zazwyczaj jest produkcją wysokobudżetową, a taka musi się sprzedać w ogromnej ilość egzemplarzy żeby przynieść zysk. I właśnie z tego powodu WRC 3 jest grą prostszą, bardziej arcade'ową niż Colin McRae Rally 04 – ma się podobać przede wszystkim przeciętnemu użytkownikowi konsoli, a dopiero potem hardcore'owcom. WRC 3 spełnia te warunki pod każdym niemal względem. Oprawa jest niesamowita – gra jest wypchana po brzegi filmikami, ciekawostkami, historią zespołów fabrycznych, kierowców, rajdów i tak dalej. Nie ma się do czego przyczepić, co więcej momentami można ulec złudzeniu, że oglądamy na Eurosporcie relację z jakiegoś rajdu WRC. I szkoda tylko, że filmiki nie są wyświetlane na pełnym ekranie, a w małym okienku.

Graficznie WRC 3 bije Colina o kilka długości – przestrzenie są olbrzymie, niektóre widoczki spokojnie mogłyby widnieć na pocztówkach, a widoczność zapiera dech w piersi – przepaście, jeziora ciągnące się aż po horyzont, droga po której jedziemy wspina się serpentynami na odległą górę – to wszystko widać podczas rajdu. Oczywiście to nie pierwszyna, w poprzednich częściach było identycznie. Ale nawet pomimo tego, że już opatrzyłem się z tymi efektami, nadal robią na mnie spore wrażenie. Nie ma się też uczucia, że trasa poprowadzona jest w „korycie" ograniczającym nasze ruchy. W rzeczywistości wprawdzie nie da się zbyt daleko wyjechać poza trasę, bo konsola automatycznie sprowadza samochód na właściwą drogę, ale mimo wszystko można odnieść wrażenie wolności. Co potęgują odchodzące od głównej trasy boczne drogi i skrzyżowania, które nawiasem mówiąc czasami potrafią nieźle zmylić. Pod względem projektu tras nie można mieć najmniejszych niemal zarzutów do twórców WRC 3 – odcinki są długie, trudne i naprawdę realistyczne - czuć, że jedziemy po drogach, które istnieją (lub mogłyby istnieć) w rzeczywistości. Do tego dochodzą rozmaite efekty pogodowe: zacinający deszczyk czy potężna ulewa, śnieg, a także, co oczywiste, różne pory dnia – świt, południe czy zmierzch. Oczywiście pod wieczór na samochodzie zamontowany jest zestaw potężnych reflektorów rozświetlających drogę przed naszą bryką.

Jeśli już jesteśmy przy samochodach, te również prezentują się doskonale. Świetnie widać każdy szczegół karoserii, pracujące zawieszenie, płomienie strzelające z trzęsącego się tłumika i tak dalej. Oczywiście fury niszczą się podczas wyścigu - tłuką się szyby, odpadają zderzaki, gnie się karoseria. Ogólnie dobra robota, a co ważniejsze samochody nie tylko ładnie wyglądają, ale również na trasie sprawują się dobrze. Lepiej w każdym razie niż w zeszłym roku – są jakby cięższe i rzadziej jeżdżą po ścianach, nie odbijają się jak szalone na każdej większej nierówności. Największy z mankamentów WRC 2 – denerwujące przyklejanie się do barierek okalających trasę również (i na szczęście) wyeliminowano.

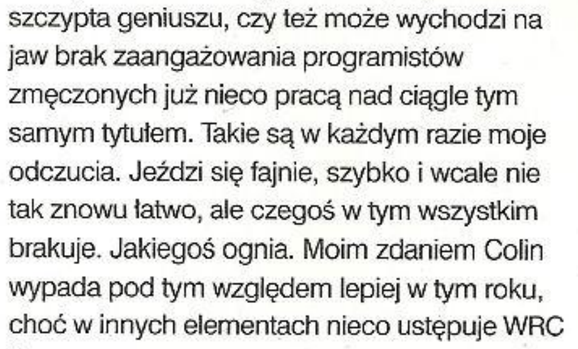
Dostajemy sporo regulowanych ujęć kamery - zza samochodu, znad drogi, zza kierownicy i tak dalej. Niektóre można również regulować zwiększając lub zmniejszając kąt, pod jakim zawieszona jest zza samochodem. Pod tym względem jest dobrze, ale nienajlepiej sprawują się strzałki pokazujące drogę przed nami. Ikonki są po prostu za małe i zbyt wysoko umieszczone, przez co trzeba odrywać wzrok od drogi, aby na nie spojrzeć (szczególnie przy ujęciach kamery zza kierownicy. Ten element nie wyszedł programistom najlepiej.

Udźwiękowienie WRC 3 jest OK, ale nic ponadto. Silniki brzmią realistycznie, a po odgłosach dochodzących spod maski, czy z innych części pojazdu można się zorientować, że coś jest zepsute. Głos pilota także jest w porządku (choć momentami można mieć do niego pretensje o zbyt późne informowanie o przeszkodach na drodze), a dźwięki ambientowe dodają swoje. Jednak sporym mankamentem jest fakt, że gra nie obsługuje dźwięku przestrzennego, co w obecnych czasach jest już wadą, szczególnie w topowych produkcjach.

Czas przejść do mięska. WRC 3 pod względem wielkości przerasta wszystkie gry w tym gatunku. Odcinków specjalnych jest grubo ponad sto, o czym pisałem już w zapowiedzi. Większość jest na tyle trudna i długa, że nauczenie się ich na pamięć nie wchodzi niemal w grę. Jest kilka poziomów trudności, są dodatkowe samochody (Extreme czyli potężne maszyny o futurystycznych kształtach oraz Concept czyli wytwory wyobraźni projektantów), a także ulepszanie standardowych samochodów WRC (pięć poziomów). To wszystko robi ogromne wrażenie i słusznie, bo pod względem zawartości nie ma drugiej takiej gry rajdowej na konsolach. Tyle, że sama jazda jest... Jakby to powiedzieć... Trochę bezjajeczna. Czegoś w WRC 3 po prostu brakuje – nie wiem czy jest to ta przysłowiowa szczypta geniuszu, czy też może wychodzi na jaw brak zaangażowania programistów zmęczonych już nieco pracą nad ciągle tym samym tytułem. Takie są w każdym razie moje odczucia. Jeździ się fajnie, szybko i wcale nie tak znowu łatwo, ale czegoś w tym wszystkim brakuje. Jakiegoś ognia. Moim zdaniem Colin wypada pod tym względem lepiej w tym roku, choć w innych elementach nieco ustępuje WRC 3.

Ciosem dla hardcore'owców jest niewątpliwie ograniczenie możliwości grzebania w ustawieniach i dobierania ogumienia.

To odbiera nieco głębi. W Colinie satysfakcja z wybrania dobrych opon jest spora, a co najważniejsze, przekłada się na wyniki osiągane na trasie. W WRC 3 nie dość, że nie można dobrać opon, to na dokładkę możliwości zmiany ustawień są bardzo znikome - ot, trzy ustawienia skrzyni biegów, trzy poziomy wysokości zawieszeni oraz siła hamowania. W sumie zaledwie dwadzieścia siedem kombinacji, co przy Colinie, w którym były ich setki aż zanadto upraszcza zabawę.



Również fakt, że nie trzeba się martwić usterkami, które automatycznie są naprawiane po każdym dniu rajdu zmniejsza nieco przyjemność płynącą z zabawy u bardziej wymagającego gracza. Może są to drobiazgi, ale w rajdach cała zabawa polega właśnie na dobieraniu opon i ustawień. Petter Solberg, tegoroczny mistrz WRC wielokrotnie podkreślał, że dobrze dobrane opony umożliwiły mu zwycięstwo w jakimś rajdzie - czasy uzyskiwane przy ogumieniu dostosowanym do warunków na trasie potrafią nawet na krótkich odcinkach być o kilkanaście/kilkadziesiąt sekund lepsze, niż w przypadku źle wybranych opon.

W porównaniu do zeszłorocznej części gra nie zmieniła się znacząco, choć została nieco uproszczona. Jednak w zeszłym roku Colin 3 nie był tak wymagającym przeciwnikiem dla WRC 2 Extreme jak tegoroczna edycja serii Codemasters dla WRC 3. I stąd taka, a nie inna ocena. Choć oczywiście trzeba przyznać, że WRC 3 to gra bardzo dobra, ale jak już wspominałem skierowana do masowego odbiorcy. Gracz wymagający nie znajdzie tu kilku rzeczy, które znaleźć by chciał. Z drugiej strony statystyczny użytkownik PS2 lubiący gry rajdowe, a niekoniecznie mający chęć zaprzątać sobie głowę grzebaniem przy samochodzie będzie bawił się bardzo dobrze i długo. I o to jak sądzę chodziło wydawcy.

Marcellus

PlayStation 2 — *Lewo ciąć i prosto w kierunku arcade.*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Evolution Studios
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.3

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

- **Dobre:** Hmm... Fajne są niektóre bronie i początkowe poziomy. DTS na PlayStation 2. Piękne renderowane animacje.
- **Złe:** Praktycznie wszystko jest skopane. A szczególnie levele nawiązujące bezpośrednio do filmu.
- **Brzydkie:** Niestety, brzydka jest grafika. Animacja ludzi i robotów to również słabizna, jakich ostatnio mało. No i real time'owe wstawki - paskuda!

Terminator 3 Rise of the Machines

Jeśli podobało Wam się Enter The Matrix, to jest spora szansa, że będziecie równie dobrze bawić się przy Rise of the Machines. Gra jest bardzo przeciętna, ale potrafi ukraść kilka godzin.

Sterylne laboratoria SkyNetu to najładniejsze poziomy w brzydkiej grze.

Właściciel licencji, firma Atari, postanowiła nie eksperymentować i do produkcji gry zatrudniła Black Ops Entertainment – znanych rzemieślników. Żadna z ich gier nigdy nie wyskoczyła ponad przeciętność, ale na ogół sprawdzają się w tym, co robią. A z uwagi na fakt, iż fpp sprzedają się nieźle, wybór padł właśnie na tę konwencję. W sumie co mogli zrobić z Terminatora, przygodówkę?

Ostatnio popularną metodą wykorzystywania licencji filmowych jest tworzenie dodatkowych, bądź równoległych misji dla bohaterów kinowego obrazu. Nie inaczej jest w Rise of the Machines, gdzie prawie przez dwie trzecie gry akcja rozgrywa się w przyszłości, już podczas wojny z maszynami. Wspierany przez żołnierzy, przeprogramowany już T-800 musi przebić się przez miasto będące polem walki by dostać się do maszyny czasu w laboratoriach SkyNetu i cofnąć się o te kilka lat. To właściwie esencja zabawy. Konstrukcja leveli jest bardzo prosta i przejrzysta, a dla zagubionych czeka mapa pokazująca punkty, do których należy się udać. Tu coś zniszczyć, tam kogoś ochronić, innym razem przełączyć wajchę. Naprawdę nic nowatorskiego, czy niespodziewanego. Przeciwników jest mnóstwo – maszyny kroczące, jeżdżące i latające czają się na T-800. Czasem w walce wspierają go oddziały ruchu oporu, ale to straszne patałachy i od razu giną. Wachlarz broni jest spory: od lekkich pistoletów laserowych i plazmowych, przez ciężkie karabiny maszynowe i granaty, aż po futurystyczną bazookę oraz przenośną wyrzutnię SAM-ów. Co nie zmienia faktu, że użyteczne okazują się może trzy fuzje. Amunicję i energię można uzupełniać, broń

podnosić po zabitych i tak dalej.

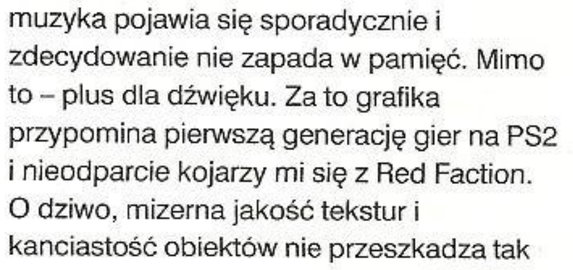
Gdy T-800 dotrze już do wehikułu czasu, przenosi się w przeszłość i zaczyna bronić Johna Connora przez SWAT'em, T-X i licznymi wstępnymi kreacjami Skynetu. Jest jeszcze jeden poziom w przyszłości, kiedy Kate Brewster we flashbacku opowiada Connorowi jak doszło do jego śmierci, w którym kierujemy (jeszcze) złym Terminatorem. Niestety, poziomy z zaczerpnięte z filmu są strasznie krótkie i nędzne.

Autorzy starali się ubarwić strzelaninę fpp walką wręcz między robotami. Wyszło im to średnio, żeby nie powiedzieć kiepsko. Jak tłumaczą się w bonusowych filmikach: „roboty nie znają kung-fu – po prostu walczą na siłę, rzucając się na boki i obtłukując jak popadnie". Nie sposób odmówić im racji, ale mimo wszystko można było lepiej dopracować ten element. Są cztery przyciski: piącha, kopniak, rzut i blok. Ale walka trwa może minutę i polega na nasuwaniu ich w dowolnej kolejności. Jeśli gracz przegra, może zrobić „Restart Level" i od nowa

Walka mogła być ciekawym przerywnikiem od shootera fpp... ale nie jest.

I faktycznie - postacie ruszają się jak roboty. Tylko czy roboty łykają kije od szczotek na śniadanie? Nie wykorzystano także kilku scen z filmu, które idealnie nadawały się do gry. Choćby pościgu samochodowego, z Arnoldem przelatującym przez budynek. Zamiast tego mamy walkę na dachu pędzącej ciężarówki.

Oprawa jest bardzo przeciętna. Na początku pozytywnie zaskoczył mnie dźwięk na PlayStation 2, podawany w pełnym DTS na pięć kolumn i subwoofer. Standardowo, DD 5.1 na Xpudle. To zawsze fajna sprawa w grach fpp – można usłyszeć, z której strony wyłania się kolejny nieprzyjaciel i szybko się tam obrócić. Efekty dźwiękowe są w porządku – sporo kwestii nagrali aktorzy z filmu, w tym sam Arnold, raczący nas co chwila krótkimi komentarzami. Efekty laserów, plazm i zwykłych karabinów są również niczego sobie i mają chyba rekompensować fakt, że podczas samej gry muzyka pojawia się sporadycznie i zdecydowanie nie zapada w pamięć. Mimo to – plus dla dźwięku. Za to grafika przypomina pierwszą generację gier na PS2 i nieodparcie kojarzy mi się z Red Faction. O dziwo, mizerna jakość tekstur i kanciastość obiektów nie przeszkadza tak bardzo, jak mogłoby się wydawać. Jak już wiecie większość akcji ma miejsce się w przyszłości, w zrujnowanym i targanym wybuchami Los Angeles – tu rozwalony dom, tam kupa gruzów, jakiś dym i nadchodzące z każdej strony roboty. Brudno-stalowa kolorystyka pasuje do obrazu miasta. Sytuacja znacznie poprawia się w laboratoriach SkyNetu i miejscami jest sympatycznie. Z kolei levele, które odtwarzają sekwencje znane z filmu są tak krótkie, że nawet nie zdążyłem im się dokładnie przyjrzeć. Tu i



ówdzie trafiają się bugi, ale ogólnie gra nie wygląda jakoś fatalnie. Tylko bardzo, bardzo przeciętnie.

Płyta DVD zawiera obszerną sekcję bonusów, które jednak nie są zbyt ciekawe z perspektywy gracza – raczej ciekawostka dla kolekcjonera wszystkiego, co z Terminatorami związane. Są fragmenty filmu, szkice z produkcji zarówno obrazu kinowego, jak i gry oraz wywiady, w których wszyscy dookoła zachwycają się grami video (a szczególnie jedną). A także faktem, że gry mogą rozwijać wątki, które w filmie zostały pominięte bądź nieznacznie tylko liźnięte. W sumie nie sposób nie zgodzić się z Arnoldem czy reżyserem filmu - Jonathanem Mostow, ale mimo wszystko ogromny potencjał tego świata po raz kolejny nie został wykorzystany. Szkoda. Na płytce znajduje się także zachwycające demo Terminator 3: Redemption, o którym piszemy szerzej w newsach. Szkoda, że ta gra tak nie wygląda. Ale jeszcze nadejdzie czas Redemption.

Terminator 3: Rise of the Machines to po Enter The Matrix kolejny przykład konsekwentnie realizowanej polityki Atari w stosunku do gier opartych o pierwszoligowe licencje filmowe. Są po prostu kierowanie do przeciętnego użytkownika, sporadycznego gracza, a nie do hardkorowych zawodników. Im może się spodobać bardziej, niż wyjadaczom. Co ciekawe, dzięki początkowym poziomom w przyszłości Rise of the Machines udało się mnie wkręcić i nawet mimo słabizny leveli małpujących film postanowiłem przebić się przez grę do końca. Zabrało mi to całe pięć godzin. Problem polega jednak na tym, że ja tę grę dostałem za darmo. W USA kosztuje 30 dolarów bez centa, ale nawet tyle nie warto za tę pozycję zapłacić.

Gulash

PS2 i Xbox — *Dobra licencja - słaba gra.*

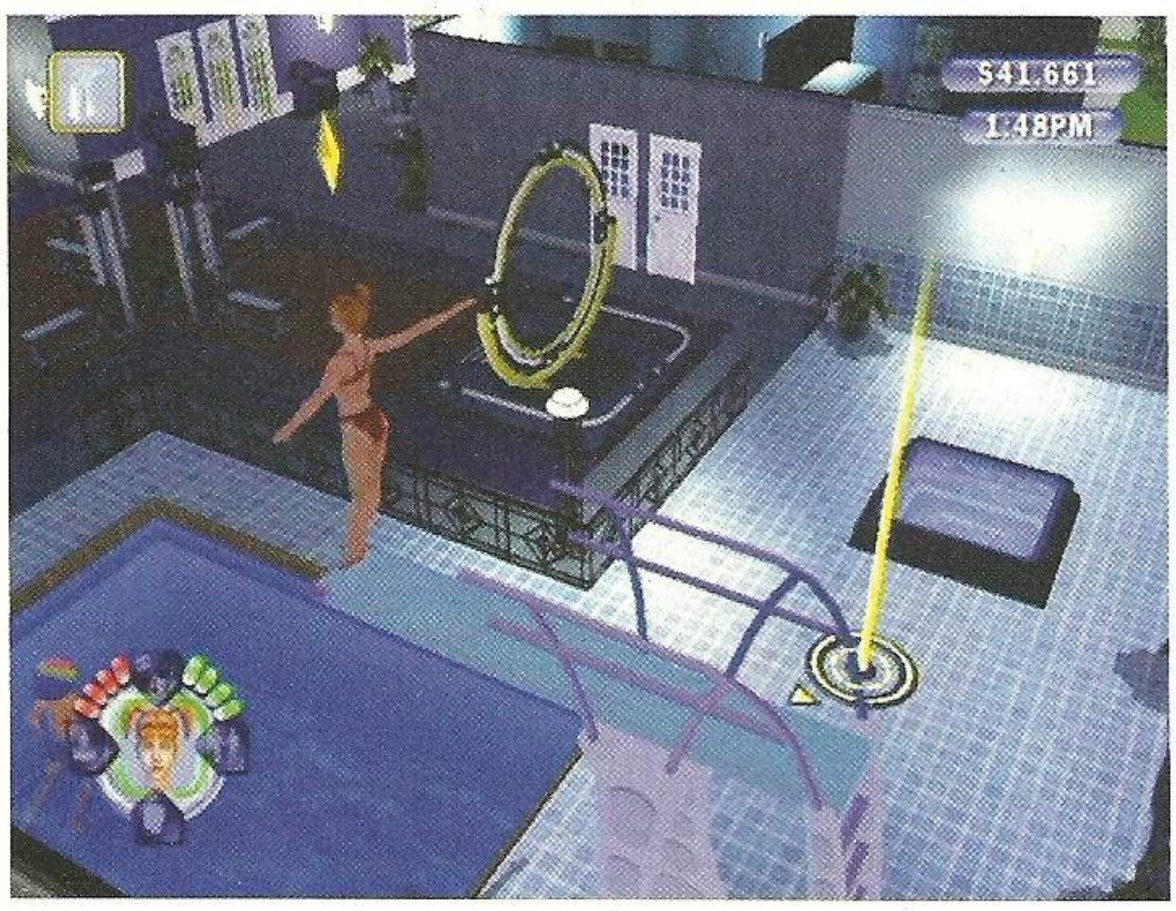
- *Wydawca:* Atari
- *Producent:* Black Ops
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, DTS, Memory Card 8Mb, Dual Shock 2*

5.0

- **Dobre:** Tony zadań do wykonania i masa ścieżek kariery . Ogromna interakcja z otoczeniem i śmieszne sytuacje, w których czasem się znajdziemy.
- **Złe:** Można popaść w rutynę. Powtarzające się elementy gry w połączeniu z nienajlepszym wykonaniem to prawdziwa bolączka TSBO.
- **Brzydkie:** Obiekty są do bólu uproszczone, a animacja momentami niemiłosiernie chrupie! Resztę można jakoś przełknąć.

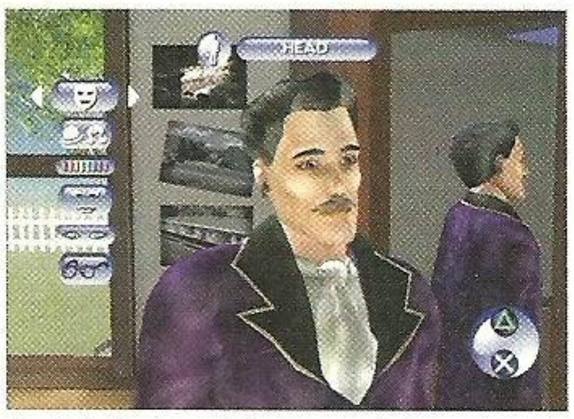


The Sims Bustin' Out

Podobno życie pisze najlepsze scenariusze. A programiści z firmy Maxis czytają je wszystkie i robią na ich podstawie kolejne gry.

The Sims Bustin' Out opiera się o proste założenia. Zadaniem gracza będzie wykreowanie od podstaw własnej postaci, a następnie takie poprowadzenie jej przez życie, aby osiągnąć wszystkie, odgórnie zamierzone przez programistów cele. Należy przy tym dbać o prawidłowy rozwój bohatera i starać się w miarę możliwości spełniać wszystkie (no dobra, większość!) jego potrzeb. Jeśli nasza pociecha będzie w dobrym nastroju, bez problemu przemkniemy przez (maksymalnie) 25-godzinny scenariusz gry. Kłopoty, depresje i zakręty życiowe stworzonej przez nas pokraki naturalnie wydłużą czas potrzebny na skończenie nowych Simów. Trzeba zatem dzielić czas między kolejne potrzeby i obowiązki.

Zabawę zaczynamy od wykreowania własnego bohatera. Oczywiście co więksi estetycy spędzą przy tym mnóstwo czasu, gdyż ilość dostępnych elementów po prostu rozbraja (jest nawet regulacja długości nosa i nachylenia łuków brwiowych!). Ustalamy zatem płeć, kolor skóry, wzrost, a następnie przerzucamy w zaproponowanych fryzurach, kolorowych ciuszkach i mniej znaczących ozdobnikach. Wygląd postaci ma wpływ na relacje z innymi mieszkańcami gry, należy więc postarać się i raczej nie produkować maniakalnego szaleńca ubranego w marynarkę i slipki. Zawsze też możemy zmusić postać, by przejrzała się w lustrze i zaobserwować jej reakcję na zaproponowany wygląd.



Przygodę zaczynamy jako dwudziestokilkuletni młokos, który mieszka z mamą w malutkim domku na przedmieściu. U mamy nie martwimy się o nic. Na stole zawsze znajdziemy jedzenie, domowy sprzęt zadba o dobre samopoczucie, a łazienka o wysoki poziom higieny. Simy posługują się tylko sobie znanym bełkotliwym językiem, który autorzy pospiesznie tłumaczą podpisami. Pierwsze zadania nie należą do specjalnie trudnych i mają na celu zapoznanie się z systemem rozgrywki. Okazuje się, że nasza pociecha opisana jest mnóstwem statystyk, na które wpływamy poprzez wykonywanie poszczególnych czynności. Wychylając cyfrowy pad we wszystkich kierunkach sprawdzimy po kolei nasze umiejętności, potrzeby, znajomości oraz postrzeganie przez inne postacie tego „dramatu". Wśród pierwszych zleceń (oprócz najedzenia się do syta i porozmawiania z rodzicielką) najważniejszym i pchającym fabułę do przodu było znalezienie pracy. Podnosząc miejscową gazetę z trawnika przebieramy w bogatej ilości ofert i ustalamy, w jakim kierunku chcielibyśmy rozwijać naszego bohatera. Chwila zastanowienia i mój Matt zdecydował się pracować jako statysta na planie filmowym. Pozostało już tylko czułe pożegnanie mamuśki, odpalenie pierdzielowatego skuterka i przeprowadzenie się do nieco większej prowincji, która mieści się w okolicy nowego zakładu pracy. Od tej pory gracz przechodzi na „swoje", a autorzy szykują komplet nowych, znacznie trudniejszych wyzwań. Należy pamiętać o jednym. Codziennie rano, punkt ósma, autokar będzie zabierał sima do pracy, zaś o trzynastej punktualnie odstawi go z powrotem na trawnik.

Po powrocie z planu filmowego starałem się wypełnić jak najwięcej zadań (poznaj się z nowym współlokatorem Dudley'em, naucz się gotować, posprzątaj dom, itd.). W wirze obowiązków nie zauważyłem, że wskaźniki relaksu, snu oraz głodu katastrofalnie spadły i w którymś momencie Matt sam pognał do lodówki celem błyskawicznego uzupełnienia pustego żołądka. Tragiczniejszy incydent miał miejsce ranem. Nie odwiedziłem łazienki. Sytuacja była na tyle alarmowa, że mój Sim zatrzymał się na środku kuchni, cichutko zapiszczał i... trzeba było posprzątać. Tymczasem autobus odjechał beze mnie, straciłem pracę, a depresja, w jakiej znalazł się mój bohater nie pozwoliła mu szukać zajęcia przez kolejnych kilka dni. W tej grze należy dbać o wszystko i sumiennie dzielić czas na obowiązki i zaspokajanie potrzeb. Niemal wszystko kręci się wokół kariery i dobrego samopoczucia bohatera (program wylicza je na podstawie dostępnych statystyk). Dobry nastrój jest kluczem do awansu i ostatecznie przeniesienia się w zamożniejsze rejony miasta, zależnie od ścieżki kariery.

Nieco później jako doświadczony militarysta zacząłem pracować w Octagonie, a pieniądze, które odtąd szybciutko zarabiałem, przeznaczyłem na rozbudowę domu o masę nowych elementów. To też wpływa na samopoczucie bohatera. Gracze, którzy będą mieli problemy z rozwijaniem swojej przygody (niezapłacone rachunki, robactwo w chlewie zwanym mieszkaniem, złe stosunki z sąsiadami) zawsze mogą wrócić na wieś do mamy, podładować odpowiednie wskaźniki, znaleźć nową pracę i zacząć zabawę od początku. Oprócz głównego trybu kariery (Bustin' Out) w menu gry znajdziemy także Freeplay (mnóstwo pieniędzy na początku i pięć ścieżek kariery do wyboru), oraz Weekends Online (tylko dla posiadaczy skrzyneczek Network Adaptor).

The Sims Bustin' Out, pomimo iż początkowo bardzo przyjemne w odbiorze, ma kilka słabych elementów. To jedna z brzydszych gier, z jakimi w ostatnim czasie się zetknąłem. Na początek brzydkie i mdłe tekstury. Do tego gra momentami strasznie przycina (zwłaszcza przy oddaleniach kamery), co przy dzisiejszych produkcjach z najwyższej półki jest niewybaczalne. O ile samo sterowanie zostało porządnie rozwiązane (wskazujemy kursorem miejsce, a następnie wybieramy czynność, jaką bohater ma w nim wykonać), o tyle dobijał mnie niekiedy czas, jaki potrzebował Sim, aby zrozumieć, co ma zrobić. Pomocny okazuje się tu guzik R1, który kilkukrotnie przyspiesza upływ czasu. Co nie zmienia faktu, że Sim, któremu kazałem nacisnąć spłuczkę, potrafił patrzeć się w pisuar dobrą godzinę, zanim ostatecznie tego dokonał.

Grając w TSBO łatwo jest także popaść w rutynę. Przy niesprzyjających okolicznościach kolejne dni z życia naszego bohatera wyglądają podobnie i potrafią niesamowicie nudzić (samo życie, byle do weekendu...). A ponieważ czas w grze upływa stosunkowo szybko, łatwo można ugrzęznąć w irytującym powtarzaniu tych samych czynności.

Niemniej gra jest w pewnym sensie oddechem od nawału akcji, z jakim ostatnio mamy do czynienia w innych pozycjach. Spokojna zabawa dla osób z solidnymi nadwyżkami wolnego czasu. W takim samym stopniu potrafi wessać, jak i odrzucić gracza. To już kwestia gustu.

Matt

PlayStation 2 — *Życie, życie jest nowelą... Nie dla każdego.*

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* Maxis
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor*

7.3

- **Dobre:** Świetna szybkość i płynność animacji, fachowe transformacje i maaasa strzelania.
- **Złe:** Złe to może nie do końca trafne określenie, dorabianie na siłę scenariusza do shootera jest głupie i bez sensu.
- **Brzydkie:** Woda jest dość słaba.

Spy Hunter 2

Shootery to jedna z najczystszych, pierwotnych form gier video. Od shooterów zaczęło się to wszystko kręcić i... być może kiedyś na shooterach się zatrzyma.

Kiedyś nie było konsol i komputerów w domach; pograć chodziło się do byle budy bądź barakowozu dumnie ochrzczonego mianem salonu. W oparach papierosów i towarzystwie na ogół starszych koleżków rodem z domów poprawczych można było zagrać w Missile Command, Moon Patrol, Centipede, Galagę, Defendera... To wszystko klasyczne strzelaniny w różnych wariantach – do wyboru, do koloru. Nie można było wtedy powiedzieć: „lubię gry, ale nie lubię strzelanin" bo inne gatunki praktycznie nie istniały. Na kolana przed mistrzowskimi protoplastami, hehe! Tym bardziej żałuję, że ostatnio tak rzadko trafiają się proste i klarowne shootery z pierwszoligową oprawą. Prawa rynku są jednak nieubłagane i choć spora liczba graczy w dalszym ciągu nie pogardzi kawałkiem niezłej jatki, to nie jest to na tyle obszerna grupa, aby wydawca władował w shoot-em-up powiedzmy milion dolarów. Wypada cieszyć się z tego, co jest. Stary Spy Hunter także jest klasycznym shooterem. Kierowany przez gracza pojazd przez cały czas porusza się do góry i na boki, strzela i uzupełnia amunicję. Wystarczy podmienić szpiegowski wehikuł na statek kosmiczny, a w tło zamiast autostrady wcisnąć kosmos i gwiazdki. Gra Midway święciła triumfy w salonach dwadzieścia lat temu, prawdziwy szmat czasu. W 2001 roku firma postanowiła przypomnieć graczom klasykę i przygotowała remake „Łowcy Szpiegów", w

ślicznym trójwymiarze, z fachową muzyką i oprawą godną 128-bitowych konsol. Najwyraźniej gra sprzedała się na tyle dobrze, że opłacało się przygotować kolejny sequel. Nie zmieniło się jednak wiele. Doszedł scenariusz w formie napisów, w którym bohater tropi członków organizacji Nostra, a także pojawiły się nowe rodzaje misji i bronie. Tym razem do dzieła przystąpili panowie z Angel Studios, autorzy choćby Smuggler's Run czy Midnight Club. W międzyczasie panowie z Angel Studios stali się panami Rockstar San Diego, ale – honorowo – dokończyli Huntera 2 dla Midway. Owacje. W każdym razie jak widzicie chłopcy mają doświadczenie z grami „jeżdżonymi". Spy Huntera 2 również nie skopali. Kierowany przez gracza pojazd o kryptonimie G-8155 Interceptor to świetna i opancerzona po zęby maszyna, a przy tym bardzo piękna i zgrabna. Na drodze wygląda jak normalny samochód, a przecież potrafi w locie zmienić się w motorówkę (gdy trasa wiedzie przez wodę) lub coś na kształt śnieżnego skutera (gdy zaczyna się śnieg). Dodatkowo, gdy Interceptor weźmie na pancerz zbyt wiele strzałów przeciwników, zrzuca wierzchnie okrycie i pojawia się mały, ale także mocno opancerzony motor-amfibia. Misje polegają głównie na przejechaniu z punktu A do B w jednym kawałku, a droga do łatwych nie należy. Na trasie czyha mnóstwo przeciwników, zarówno jeżdżących, jak i czających się na poboczu. Strzelają, rzucają miny i próbują za wszelką cenę zatrzymać nasz wehikuł. Celem ubarwienia rozgrywki pojawiają się zadnia polegające na eskortowaniu jakiegoś pojazdu na lotnisko, albo obronie stojącego w porcie tankowca przed hordami nieprzyjaciół. No i są bossowie – wielkie, opancerzone maszyny, na które trzeba znaleźć sposób. Wywiad przez cały czas opracowuje nowe bronie, które co jakiś czas montują w Interceptorze. Miny, rakiety i tym podobne bardzo przydadzą się na coraz mocniejszych przeciwników, ale i tak pierwsze skrzypce gra tu wierny cekaem.
Osiemnaście misji powinno wystarczyć na kilka godzin zabawy. Niektóre są bardzo trudne, inne mają po kilka skrótów i odnóg na trasie, tak więc nie powinno być nudno. Gra jest bardzo szybka, a sterowanie pojazdem przyjemne i intuicyjne.

Co może przyciągać do strzelanin? Na pierwszy rzut oka oczywiście oprawa, a ta w Spy Hunter 2 jest bardzo dobra. Przede wszystkim szalenie dynamiczna; to właśnie to, czego oczekiwałem. Interceptor jest szybki i zwinny, odpaleniu turbosa towarzyszy efekt załamania perspektywy, a animacja przez cały czas pozostaje płynniusieńka. Eksplozje to kolejny mocny punkt grafiki – wybuch rozrzuca resztki świeżo rozwalonego przeciwnika, a także targa jego maszyną na wszystkie strony. Oczywiście coś kosztem czegoś – tekstury są rozciągnięte i wyblakłe, a tła niezbyt szczegółowe, ale tutaj liczy się prędkość i dynamika. Intro jest fantastycznie wyrenderowane i naprawdę czapki z głów, jeśli gdzieś obok Was będzie przechodził któryś z animatorów.
Świetnie prezentuje się muzyka, techniczna na delikatny sposób. Bondowskie klimaty w nowoczesnych aranżacjach fachowo budują klimat.
Różnice między wersją na PS2 a Xboxa dotyczą grafiki i animacji. Xpudło jest po prostu mocniejsze i bez problemu wyrzuca na ekran 60 klatek na sekundę, podczas gdy PS2

potrafi tylko 30. Nieco lepiej na maszynie Billa sprawa ma się z teksturami i aliasingiem. Muszę jednak napisać, że dla mnie akurat w przypadku tej pozycji różnice w grafice są niemal niewyczuwalne – jazda jest za szybka i przyjemna, żeby zwracać uwagę na pierdoły. Ale jako bonus posiadacze Xboxa mogą zagrać w oryginalnego Spy Huntera.
Warto także wspomnieć o multiplayerze. Są dwa tryby: współpraca i rywalizacja. W kooperacji jeden z graczy kieruje Interceptorem i prowadzi ogień do przodu, zaś drugi ma do dyspozycji wszystkie tylne bronie. Można także walczyć ze sobą. Przez chwilę jest nawet zabawnie, choć bez rewelacji.
Spy Hunter 2 jest w porządku. Wprawdzie Midway czując potencjał tytułu stara się dorobić do gry jakąś ideologię, scenariusz i otoczkę, ale ja jej nie łyknąłem – widzę tylko Interceptora, przeciwników i lokujący się celowniczek. Jeśli macie ochotę dla odmiany sobie postrzelać, rzućcie okiem na tę pozycję.

Gulash

Skąd wziął się Spy Hunter?

Spy Hunter to jeden z największych automatowych przebojów Midway w osiemdziesiątch latach. Pamiętajcie, że ta firma ma na koncie takie hity, jak choćby Defender czy Joust, które można było spodkać nawet w największej budzie jarmarcznej. Wydany w 1983 roku pierwowzór Spy Hunter do dziś cieszy się prawdziwym kultem i stąd kolejne wznowienia i remake'i. O mocy tej marki niech świadczy fakt, że niebawem rozpoczną się zdjęcia do filmu pod tym samym tytułem, a w rolę „łowcy szpiegów" wcieli się sam The Rock, bożyszcze wszystkich fanów wrestlingu. A prywatnie już ex-zapaśnik i sympatyczny facet.

PS2 i Xbox — *Szybki, wciągający shooterek.*

- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* Angel Studios
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc.*

6.5

Prince of Persia
The Sands of Time

Na życzenie - opis przejścia do Prince of Persia: The Sands of Time, murowanego kandydata do tytułu zręcznościowo/przygodowej gry roku. Szkoda, że takie perełki trafiają się ostatnio rzadko. Jak zwykle - korzystajcie tylko wtedy, gdy się zatniecie... [Qoora]

PAŁAC

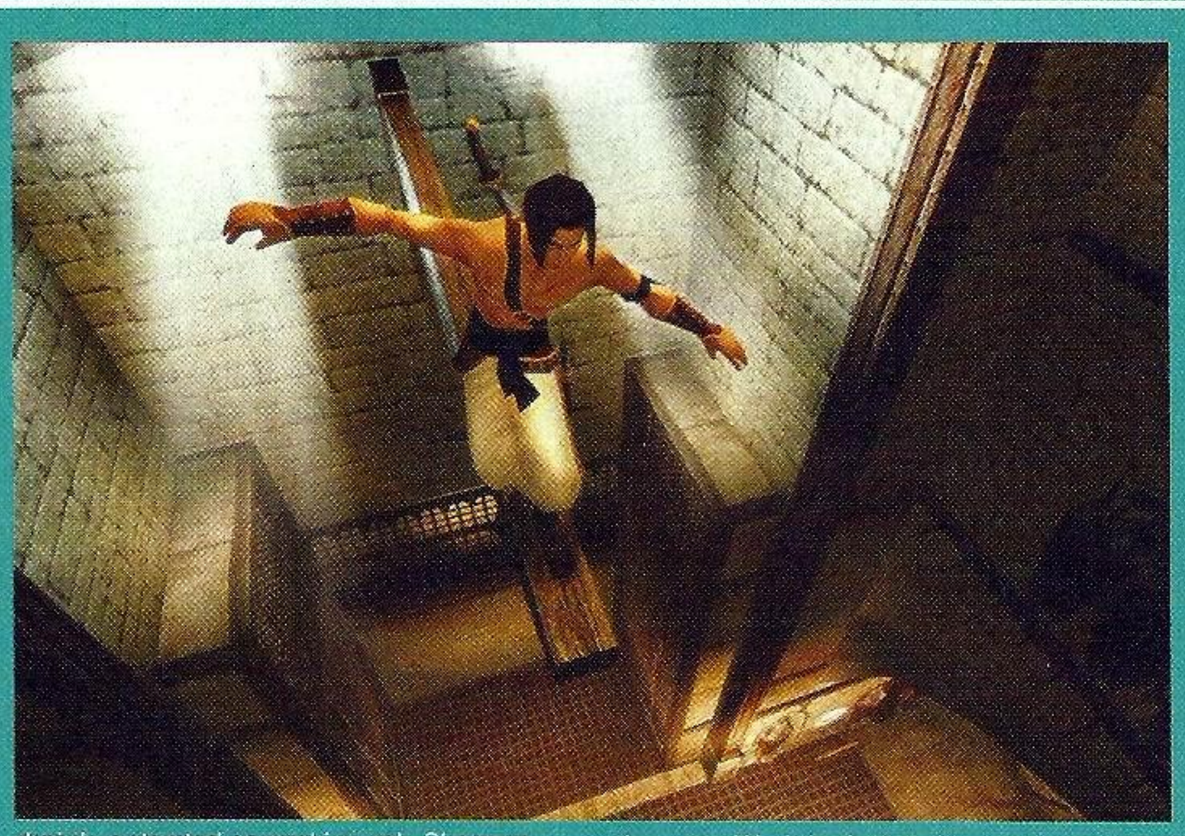
Zaczynasz na pałacowym dziedzińcu. Brama przed Tobą jest zatarasowana, więc wybierz nieco trudniejszą drogę – po zniszczonych kamiennych blokach leżących przy murze. Po pokonaniu trzech ogromnych stopni przeskoczysz nad zniszczoną częścią muru, a następnie po ścianie wbiegniesz na jeszcze wyższą kondygnację. Biegnąc po murze zobaczysz, jak lecący pocisk rozrywa drogę tuż przed Tobą. Nie pozostaje Ci nic innego, jak przeskoczyć na drugą stronę rozpadliny, a następnie przebiec po ścianie na drewnianą kładkę. Wejdź do małego pomieszczenia, a po chwili znajdziesz się przy drabinie, gdzie czeka Cię pierwszy, łatwy pojedynek.
Teraz po drabinie na górę, a następnie przygotuj się na kolejną potyczkę. Po pokonaniu dwóch adwersarzy wejdź do pomieszczenia, a tamtędy dostaniesz się na zniszczony fragment muru, z którego musisz zeskoczyć, aby walczyć z kolejnymi natrętami. Wejdź do pobliskiej komnaty i długim korytarzem dobiegnij do miejsca, w którym pocisk katapulty raz jeszcze zburzy fragment muru, zmuszając Cię tym samym do pokonania następnej wyrwy biegnąc po ścianie. Po drabinie wejdź na górę i przez kolejną komnatę dojdź do grupki obrońców. Po pokonaniu strażników podejdź do sinego muru i wejdź na gzyms. Po wąskiej półce przejdź na drugą stronę muru i wejdź do komnaty przez wyrwę w ścianie. Kolejna walka. Teraz po kolumnach wskocz na balkon.
Biegając po ścianach dostaniesz się do miejsca, w którym, aby wejść wyżej musisz odbić się od ściany, a następnie złapać się krawędzi wzniesienia. Znajdziesz się w pomieszczeniu z kilkoma balkonami. Wystarczy biegać pomiędzy nimi po ścianie, aż dostaniesz się do korytarza pełnego słupów naszpikowanych kolcami. Lawirując pomiędzy słupami dobiegniesz do kolejnej przepaści. Biegnij po ścianie do jej końca, a Książę wyląduje na wąskim gzymsie. Teraz skacząc po gzymsie dostaniesz się do kolejnej przeszkody ze słupami. Za słupami znowu po ścianie i skok na gzyms.

PIASKI CZASU

Czeka Cię krótka podróż po skalnej ścianie – przechodź po wąskich półkach i nie obawiaj się, że któraś z nich się pod Tobą zarwie. Na końcu skalnej wycieczki wskocz na wysoką kolumnę. Skacząc po kolumnach zejdź w końcu na ziemię i zacznij wspinać się po ogromnym posągu (przy dłoni trzeba podbiec po ścianie i dopiero na nią wskoczyć). Następnie odbijając się na przemian od ściany i głowy posągu dostaniesz się na sam szczyt, gdzie zgarniesz tajemniczy sztylet. Dalej biegnąc po ścianie przez długi korytarz natrafisz na kolejne słupy z kolcami. Gdy pokonasz wszystkie te przeszkody obejrzysz animowaną scenkę i będziesz zmuszony stoczyć nierówna walkę z piaskowymi demonami.
Od tego momentu w niektórych lokacjach będą się znajdować snopy żółtego światła, takie przy jakim właśnie stoi książę. Wchodząc w nie można uzyskać cenne wskazówki dotyczące rozwiązania danej zagadki oraz sposobu przejścia do następnej komnaty. Przez zniszczoną bramę biegnij za dziewczyną, aż znajdziesz się na balkonie bogato udekorowanej komnaty. Kiedy zejdziesz na dół, zacznij skakać z drążka na drążek, aż wskoczysz na gzyms na ścianie. Dalej z podwyższenia biegnij po ścianie na następną półkę. Teraz znowu bieg po ścianie, wybicie, obrót na drążku i po krótkim skoku lądujesz na kolejnym balkonie. Znowu kilka drążków w korytarzu i następna komnata. Skacząc po drążkach zejdziesz na sam dół sali, gdzie czeka Cię walka z potworami. Przy obrazach na ścianie znajdują się kolejne drążki. Wskocz na pierwszy, odbij się od ściany i łap za drugi. Stamtąd hop na gzyms i przez wyrwę w ścianie do kolejnej lokacji. W korytarzu ze ściany wskocz na drążek, a stamtąd na półkę skalną. Teraz do dziury w murze i wędrówka długim korytarzem... witamy w innym świecie.
Po krótkiej scence zejdź na sam dół, gdzie spotkasz się ponownie z Farah. I znowu walka. Po wygranym pojedynku wybiegnij przez balkon na taras i po ścianie dostań się na drugi balkon. Następnie wędrówka po kolumnach, skok na półki skalne, bieg po ścianie, wybicie na kolumnę i strażacki zjazd na ziemię. Pokonaj skarabeusze, po ścianie przebiegnij do następnej kolumny,
a po chwili znajdziesz się na kolejnym balkonie. Po ogromnym głazie wejdź na górę i skacz na drążek. Po drążkach na balkon, znowu kolumna i jeszcze jeden balkon. Bieg po ścianie i znajdujesz się na małym kawałku kamienia wystającym ze ściany. Po wąskich półkach skalnych zejdź na niższą kondygnację i rozwal dwa skarabeusze. Trzy skoki po drążkach i znowu skarabeusze. Przeskocz przez balustradę, a następnie po kolumnie zjedź na dół, spotkasz kilka kreatur do załatwienia. Przesuń jedną z szaf, aby odkryć dalsze przejście. Ściana, skok i dobiegasz do mostu... który jednak ulega zniszczeniu. Wobec tego znowu po ścianie, skok na resztkę mostu i znajdujesz się przy dużej skrzyni. Ustaw ją na świecącym na ziemi symbolu, a otworzą się drzwi.

SYSTEM OBRONNY

Pociągnij za wystającą ze ściany wajchę i skacz na ogromną platformę. Czas na pierwszą poważną zagadkę logiczną. Musisz uaktywnić system obronny ustawiając odpowiednio ogromne pręty energetyczne. Aby uaktywnić pierwszy pręt wejdź na świecący symbol. Następnie podejdź do dźwigni odpowiedzialnej za kierunki i przesuń platformę jeden raz zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Teraz za pomocą drugiej dźwigni podnieś platformę do góry o jeden poziom. Przesuń platformę trzy razy w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Teraz jeden ruch do dołu i możesz nadepnąć na kolejny świecący symbol. Znowu podnieś platformę o jeden poziom do góry. Dwa ruchy w prawo, dwa do góry i znowu możesz wejść na świecący symbol. Teraz jeden ruch w prawo, jeden do dołu i można uaktywnić kolejny pręt. Na koniec jeden ruch do góry, jeden w lewo i po raz ostatni w górę. Zagadka rozwiązana.
Teraz biegnij do drabiny, wejdź na górę i ściągnij szeroki drążek do dołu. Na dole załatw dwa potwory i zapisz stan gry. Pociągnij za wajchę i przebiegnij przez korytarz pełen pułapek, zanim zamkną się drzwi. Po krótkiej walce przebiegnij po ścianie wciskając lśniący przełącznik. Na środku planszy wysunie się lśniący piedestał, po którym dostaniesz się na



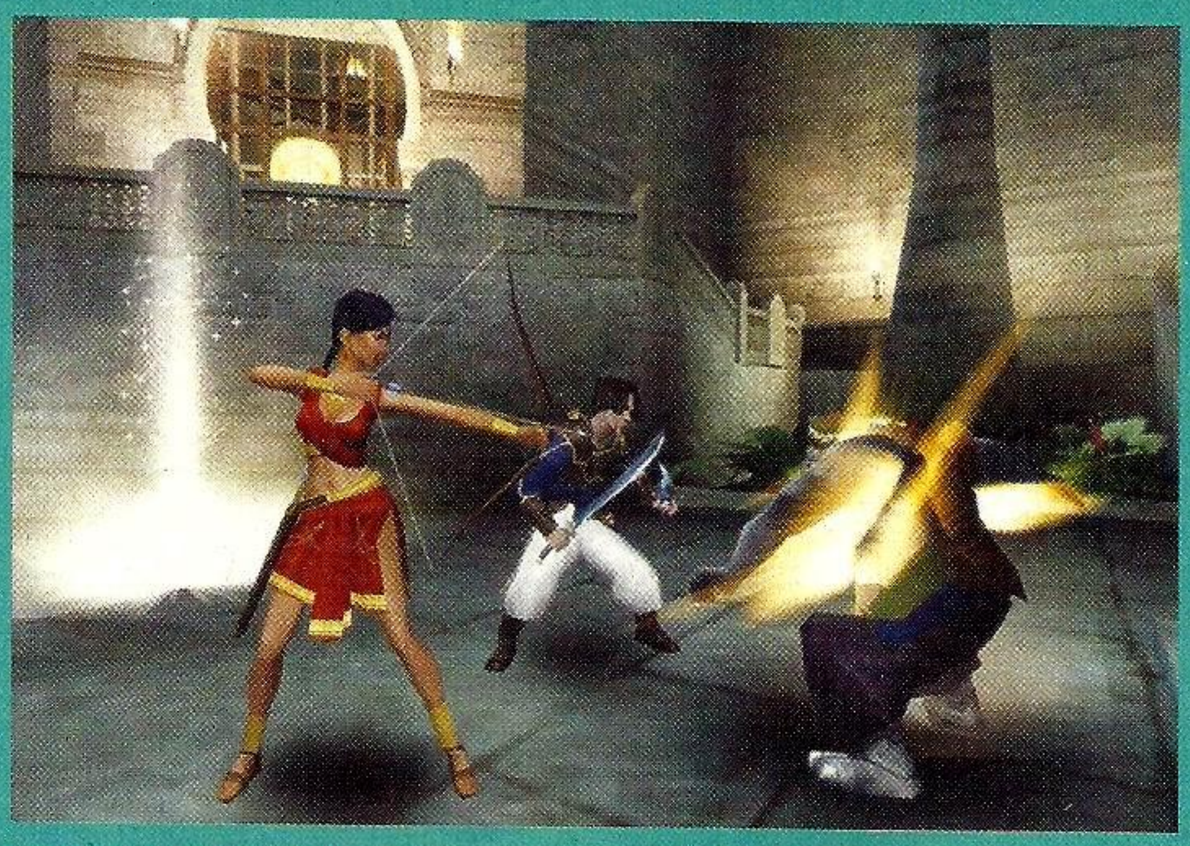
drążek, a stamtąd na wąski murek. Skocz na zarwany mostek i przebiegnij przez wszystkie pułapki. Po przejściu przez bramę wejdź na głazy, przebiegnij po ścianie i wskocz na drabinę. Na górze dojdź do drążków i po nich dostań się na wąską półkę. Stamtąd na balkon i bieg po ścianie z ominięciem piły tarczowej. Teraz gzyms, drążek i jesteśmy wyżej. Znowu bieg przy pile i po paru takich akcjach otworzysz sobie drzwi do wnętrza pałacu. Pociągnij za wajchę, pokonaj przeszkody i wbiegnij do ogromnej sali.

ŚMIERĆ KRÓLA

Przyszedł czas zmierzyć się z tatusiem. Najpierw załatw wszystkich pomagierów, a dopiero potem zajmij się swym ojcem. Najłatwiej pokonać go skacząc mu za plecy i tnąc z góry. Po walce biegnij po ścianach, aż dotrzesz na duży taras gdzie czeka Cię kolejna potyczka. Potem schodkami na górę i znowu biegiem po ścianie, a następnie pozwól Księciu delikatnie opaść na basztę pod Tobą. Teraz na drugą basztę, skoki po drążkach, znowu bieg na ścianie i jesteś przy mechanizmie otwierającym drzwi. Pchnij wajchę, a otworzą się wrota na niższej kondygnacji, gdzie czekają też na Ciebie piaskowe demony. W okrągłej sali wejdź na kamień, przeskocz na gzyms, a stamtąd na drążek. Po drążkach dostań się na górę i wejdź po drabinie, a później biegając po ścianach otwórz bramę. Kiedy przejdziesz dalej zejdź po schodach i wpuść Farah. Teraz razem ruszajcie dalej. W dużej hali będziesz musiał kolejno pociągać za dźwignie tak, aby schody sprowadziły Cię na dół, gdzie możesz spodziewać się bliskiego spotkania z piaskowymi demonami.
Po wygranym starciu znajdź dwie skrzynie (jedna za drewnianymi skrzyniami, a druga na stercie drewnianych skrzyń) i ustaw je na świecących symbolach. Teraz biegnij do dziewczyny i naciśnij przełącznik biegnąc po ścianie. Następnie biegiem przez wrota i dalej aż na duży taras, gdzie ponownie zmierzysz się z kilkoma bestiami. Przy posągu wejdź na wzniesienie, a następnie skacząc po palmie i jej gałęziach przedostań się za mur i wpuść dziewczynę. Po rozprawieniu się z ptakami przesuń skrzynię w jaskini i pozwól Farah zająć się resztą. W wieży dostań się na samą górę korzystając naturalnie z drążków, drabin i ścian. Teraz skieruj się w stronę żółtego snopu światła i skacząc po drążkach dojdź do przełącznika, który pozwoli dziewczynie wejść po drabinie. Po krótkiej potyczce ze skarabeuszami przebiegnij się po ścianie i skocz na wiszącą dźwignię, która otworzy nowe drzwi. Skorzystaj z pomocy dziewczyny i pokonaj prawdziwą ścieżkę zdrowia nafaszerowaną śmiertelnymi pułapkami. W nowej lokacji po ścianie dobiegnij do palmy i po drzewie wespnij się na górę. Na półce skalnej załatw dwa ptaki i ruszaj dalej. Wspinając się po kolejnych palmach i pokonując jeszcze więcej wstrętnych ptaszorów dostaniesz się do dźwigni otwierającej wrota. Znowu po palmach, ale tym razem na dół.

NOWY ORĘŻ

Bramą wejdziesz do komnat, gdzie stoczysz dosyć długą walkę. Biegnij na samą górę, aż zobaczysz żółty przełącznik na ziemi i sporą wazę tuż obok. Przesuń wazę i postaw ją na przycisku. Teraz wejdź do pomieszczenia obok i unikając pułapek oraz odbijając się od ścian przejdź do dużego haremu. Po walce przesuń posąg kobiety tak, aby łokciem wciskała przycisk na ścianie. Przebiegnij po drugim żółtym symbolu po drugiej stronie rzeźby i pędź przebiegając przez jeszcze jeden żółty przełącznik do bramy, gdzie znajdziesz lewar, który musisz oczywiście pchnąć. Kiedy woda opadnie wejdź na mały gzyms wystający ze ściany i skacząc po drążkach i kolumnach dojdź do wiszącego przełącznika. Kiedy na nim zawiśniesz otworzą się drewniane zasuwy, ale tylko do połowy. Powtórz ten sam manewr po drugiej stronie sali, zejdź i wepchnij skrzynię przez jeden z dopiero co odblokowanych otworów. Wróć do sali, do której teraz spadła skrzynia i zepchnij ją w miejscu, gdzie woda niczym mały wodospad spada na niższą kondygnację. Przepchnij skrzynie pod drabinę i wejdź na górę. Przejdź przez wyrwę w murze i skacząc po kolumnach i drążkach oraz biegając po ścianach dostań się do kwadratowego pomieszczenia z kilkoma przeciwnikami.
Po rozprawieniu się z intruzami wejdź po schodach, a w następnym pomieszczeniu przesuń szafkę do balustrady. Z szafki skocz na



drążek, a z niego na kolumnę. Po kolumnach dostań się na balkon, a stamtąd już droga prosta do małej platformy, na której znajduje się nowy oręż. Zgarnij mieczyk i ruszaj naprzód. Wróć na balkon, z którego dostałeś się na platformę z mieczem i zniszcz nową zabawką drewniane drzwi. Biegnąc korytarzem rozbij mur w najsłabszym miejscu i... witamy ponownie w krainie snu. Biegnąc dalej korytarzem dostaniesz się do znajomego już pomieszczenia. Rozbij mur w miejscu, gdzie ze szczelin pomiędzy cegłami przedostają się promienie słoneczne. W grocie przesuń skrzynie i ustaw ją przy ścianie tak, abyś mógł z niej wbiec na ścianę i z wyskoku chwycić się drążka. Poskacz sobie trochę, aż dostaniesz się na półkę skalną. Skalnymi gzymsami dostaniesz się wreszcie do dźwigni otwierającej kolejne wrota. Po rozprawieniu się z kilkoma skarabeuszami przesuń kamienny podest i poczekaj, aż dziewczyna uaktywni mechanizm.
Korzystając z wysuniętych platform i ścian przebiegnij do ogromnej komnaty. Tam dopełnij formalności likwidując piaskowe ścierwo i rozbij fragment ściany. Przejdziesz do sporego holu, gdzie znowu trzeba będzie umoczyć miecz w... piasku. Po demolce wykorzystaj drążki i gzymsy, aby dostać się na zewnątrz komnaty. Za bramą skręć w prawo i skorzystaj z drążków. Omiń serię pułapek i gdy znajdziesz się w budynku zejdź po schodach, a następnie pociągnij za wiszącą dźwignię. Z Farah wróć na górę schodów i pozwól, aby młoda dama otworzyła dla Ciebie przejście. Pociągnij za wiszący pręt i wracaj do bramy, przed którą opuścił się drewniany most.
Szybka walka i możesz kontynuować wędrówkę. Za mostem wejdziesz do pomieszczenia, które zaprowadzi Cię do ogromnej komnaty. Po drążkach wskocz do wiszącego przełącznika i po jego kilkukrotnym pociągnięciu wejdź na górę unikając ostrza piły. Teraz po wskoczeniu na most możesz też skoczyć do otworu w ścianie. Wyjdź na zewnątrz, przebiegnij po ścianie, a następnie używając drążka wskocz na balkon. Gdy znowu wejdziesz do hali pociągnij za jeszcze jeden wiszący przełącznik. Skorzystaj z drabiny i pociągnij za kolejną wajchę, aby pozwolić wejść na górę dziewczynie. Skorzystaj z jej pomocy i przejdź przez otwartą bramę.
Za mostem zejdź na dół, po dwóch kolumnach wskocz na wąski gzyms i tak wejdź pomiędzy dwie ściany, gdzie krótkimi skokami zejdziesz na dół. Zanim zapadną się kamienne płyty odbijaj się od ściany i skorzystaj z drążka. I jeszcze raz trzeba będzie pospacerować po wąskich gzymsach i poskakać po kolumnach, aby wreszcie wąskim murkiem dostać się na otwarty taras pełen niezbyt szerokich murków, gdzie przyjdzie Ci stoczyć następny pojedynek z ptaszorami. Tutaj musisz chodzić po krawędziach muru i dostać się do przełącznika, który otworzy na dole drzwi, a także uaktywni drabinę. Na dole pokonaj skarabeusze i pociągnij za wajchę, znajdującą się w pomieszczeniu, z którego wyszły przerośnięte chrabąszcze. Brama na górze zaczęła się opuszczać. Musisz teraz szybko wrócić na balkon po wąskich murkach, a następnie przebiec po opuszczającej się bramie na sąsiednią platformę. Trudne, ale za którymś razem na pewno Ci się uda. Po wszystkim pociągamy za dźwignie, biegiem po ścianie do drabiny i po wciśnięciu żółtego symbolu wychodzimy przez dolną bramę.

JASKINIA

Wykorzystując półki skalne zejdź na dół, rozpraw się ze skarabeuszami idź dalej po długich pniach stanowiących pomosty pomiędzy półkami skalnymi. Spacerując po wąskich kłodach uważaj na nietoperze, które będą starały się zrzucić Cię w przepaść. Po prostu stań na chwilę, załatw je mieczem i dopiero wtedy idź dalej. Dalsza trasa wymaga biegania po ścianach oraz zapadających się kładkach. Kłopoty zaczną się jednak dopiero kiedy dojdziesz do zwisających stalagmitów, ponieważ kiedy będziesz pomiędzy nimi skakał, kamera może nieco utrudnić całe zadanie. Gdy uda Ci się pokonać ten trudny odcinek drogi pobiegasz sobie troszkę po drewnianych kładkach, ale tym razem żadna z nich nie będzie się zapadać, więc nie musisz się spieszyć. Na dnie jaskini rozbij mur w korytarzu i wejdź do ogromnej studni. Wejdź do wgłębienia w ścianie po lewej stronie i stamtąd wskocz na linę. Teraz długi skok w żółty słup światła, a potem wejdź na wąski gzyms. Gzymsem idź w prawą stronę i przeskocz pomiędzy przerwanymi jego fragmentami. Idź w lewo, a przy następnej kolumnie skręć w prawo. Wejdź na drugą stronę złamanej kolumny i wąskim gzymsem dojdź tak, aby znaleźć się na wysokości liny. Skocz na nią, a później na gzyms znajdujący się na wprost niej. Przejdź do następnej liny i skocz z niej na jeszcze jeden sznur zwisający z sufitu.
Teraz skok do pomieszczenia, pociągnięcie za przełącznik i już możesz schodzić w dół nafaszerowanej ostrzami studni. Zepchnij skrzynię i podstaw ją do wgłębienia w ścianie tuż obok. Po skrzyni i gzymsach dostaniesz się do kolejnej liny. Skacząc po trzech sąsiadujących sznurach znajdziesz się w końcu na jednym, po którym musisz wejść na górę.

HAREM

Znajdziesz się na zamkowym tarasie, gdzie stoczysz pojedynek z piaskowymi demonami. Wejdź do komnaty, skacząc z liny na ścienne przełączniki (najpierw biały, później żółty) otwórz bramę, wejdź do sąsiadującej sali. Pokonaj nową ścieżkę zdrowia i stań do walki z maszkarami. Za jedną z kotar znajdziesz korytarz prowadzący do przełącznika. Po jego uruchomieniu za jedną kotar w pierwszym pomieszczeniu otworzyły się drzwi. Biegnij nowym korytarzem na pomoc Farah. Po długiej walce przesuń posąg i wejdź przez drzwi, które otworzyła dziewczyna.

LUSTRA

Pchnij lewar i wejdź do ogromnej komnaty, ustawiając uprzednio lustro w korytarzu tak, aby odbite światło wpadało do hali. Ustaw wszystkie lustra na ciemnych miejscach na posadzce znajdujących się tuż obok nich, w taki sposób, aby odbite światło padło na brązowy symbol znajdujący się na cokole stojącym na środku komnaty. Po wysuniętej platformie wejdź na górę, a potem wskocz na wąski gzyms i po drążku na balkon z lustrem i półkami na książki. Przesuń lustro tak, aby skierowane było w głąb sali. Bieg po ścianie, włączenie białego przełącznika i wejście na szczyt wysuniętej półki. Teraz biegiem po ścianie na platformę, a stamtąd na drabinę. Chodząc po wąskich belkach wejdź na centralny cokół i przesuń lustro tak, aby promień padał na ścianę, przy której w rogach stoją inne zwierciadła. Teraz wejdź na tę półkę i ustaw oba lustra na ciemniejszych deskach podłogowych. Przy jednym z luster przebiegnij po ścianie i złap się bardzo małej półki skalnej. Teraz zejdź niżej i po prawej stronie przebiegnij na małą platformę, a stamtąd na balkon, gdzie już wcześniej widziałeś półki z książkami. Teraz przejdź za barierkę i po platformach przeskocz do dziewczyny (powinny być 3 platformy, jeśli są 2 to przesuń lustro przy którym stoisz jeden raz w którąkolwiek stronę, a następnie znowu ustaw promień tak, aby padał na symbol na przeciwległej ścianie). Następnie wejdź na gzyms, a z niego skocz na linę. Później jeszcze jedna lina i jesteś na kolejnych półkach skalnych. Dalej na drabinę i na górze wejdź do pomieszczenia rozbijając uprzednio mur. Pociągnij za lewar, aż pojawią się nowe platformy. Rozbij drugą ścianę blokującą wejście do komnaty z kryształem.
Z pierwszej sali wyciągnij lustro na zewnątrz i ustaw je na ciemnym miejscu. Teraz po nowych platformach dojdź do miejsca, gdzie znajdują się dwa zwierciadła. Musisz je zamienić miejscami, a przynajmniej lustro, które znajduje się w rogu przy ścianie ustawić na miejscu tego pierwszego. Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze promień światłą odbije się od lustra i w końcu padnie na kryształ. W ten sposób otworzyła się brama na samym dole komnaty. Wróć do pomieszczenia z dopiero co odkrytym kryształem i zejdź na dół. W komnacie znajdziesz nowy miecz. Pociągnij za wajchę i biegiem do bramy po drugiej stronie sali.

OBSERWATORIUM

Krótka walka, save i wchodzisz na wysoką platformę. Kiedy znajdziesz się na górze skok i po drążkach lądujesz przy niebieskiej kuli z wajchą. Przesuń ją raz w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, a następnie po drążkach i kolumnie dostań się na balkon z czerwoną kulą. Znowu jeden ruch w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara i wracaj na kolumnę, z której teraz skocz w lewo i dalej na wiszący przełącznik. Z niego na przycisk na ścianie i po wysuniętych platformach wracaj na balkon z niebieską kulą. Znowu na kolumnę, ale tym razem skaczemy w prawo i na wiszący lewar. Brama otwarta więc strażackim sposobem zjedź na dół po pobliskiej kolumnie. Za bramą czeka Cię ciężka przeprawa z pułapkami, ale na pewno sobie poradzisz. Po zwycięskim pojedynku z ptaszorami po gzymsach i linach wejdź na górę. Dotrzesz do lewara, którym otworzysz wrota. Dalej pobiegniesz ciemnym korytarzem, w którym trzeba będzie ominąć parę pułapek i załatwić kilka skarabeuszy. Na moście jeszcze jedna walka i po wąskich belkach dostaniesz się na kolejny most, który po chwili legnie w gruzach. Krótka scenka i... witamy w więzieniu.

WIĘZIENIE

Biegaj po ścianach wciskając białe symbole, w ten sposób uaktywnisz wysuwane platformy, po których przejdziesz dalej. Na samym dole trzeba będzie stoczyć krótką walkę z potworami. Po starciu przesuń skrzynie i ustaw ją na żółtym symbolu ukrytym za stołem i beczkami. Przejdź przez otwartą bramę i pociągnij za lewar. Skacz pomiędzy dwoma ścianami zanim jedna z nich się przesunie. Na górze wskocz na belkę, załatw nietoperze i przeskocz na drugą belkę. Odbijając się od ściany wciśnij oba białe symbole na ścianie i skacząc pomiędzy dwoma ścianami wejdź na górę. Teraz po drążkach na platformę, gdzie na dwóch ścianach znowu widnieją dwa białe znaki. Biegając po ścianach uaktywniaj nowe platformy, a w ten sposób dotrzesz do drabin, dzięki którym wydostaniesz się na zewnątrz. Pomóż przyjaciółce pozbyć się paru monstrów, po czym wbiegnij na schody i wciśnij biały symbol. Wejdź na wysuwany podest i po ścianie wbiegnij na drewnianą platformę. Znowu przycisk, znowu, podest i znowu wbiegasz na platformę. Zrzuć skrzynię i ustaw ją pod żółtym symbolem. Przebiegnij teraz po nim i za otwartą bramą rozpraw się z obrzydliwymi ptaszorami. W korytarzu za mostem rozbij ścianę i po powrocie z innego świata biegnij dalej przed siebie.

WIEŻA

Podejdź do dziewczyny i rozwal wszystkie potwory, jakie się pojawią. Pociągnij za lewar i wjedź za Pharą na górę windą.
W skarbcu chwyć za drążek i wskocz na klepsydrę. Po krótkiej scence zbiegnij na sam dół baaaardzo długim korytarzem, aż znajdziesz się w okrągłej sali. Które drzwi wybrać? Najpierw wejdź do drzwi znajdujących się dokładnie za posągiem naprzeciwko Ciebie. Co dalej? Dalej podchodź powoli do każdych drzwi i wchodź tylko do tych, przy których usłyszysz kapiącą wodę. Po kilku takich wejściach znajdziesz się na wyższym piętrze, tam kieruj się również odgłosem kapiącej wody, aż wreszcie obejrzysz scenkę przerywnikową... bardzo smakowitą zresztą.

GDZIE JESTEŚ, FARAH?

Jako że jesteś bez broni, nawet nie próbuj walczyć z potworami. Kiedy wbiegniesz na taras czeka Cię kolejna zagadka z lustrami. Pierwszego lustra, które odbija już światło nawet nie ruszaj. Za to przesuń lustro po lewej stronie na prawą tak, aby odbita wiązka światła padła na jeden z filarów. Pozostałe dwa lustra to już tylko formalność. Ustaw je tak, aby wiązkę światła skierować na symbol znajdujący się na cokole. Właśnie wyłączyłeś osłonę i możesz zgarnąć ładny mieczyk. Rozbij drewniane drzwi i po drążkach dostań się na balkon, gdzie stoczysz szybką walkę. Po gzymsach wejdź na górę i po odbiciu się od ściany przy złamanej kolumnie chwyć się drewnianej belki. Teraz skocz na drążek i z samej jego krawędzi wskocz na belkę. Zejdź na dół za przejściem skacz na górę odbijając się od ścian. Po walce na moście po ścianie, drążkach i licznych skokach pomiędzy dwoma ścianami dostaniesz się do zniszczonej wieży.
Zawiśnij na murze i przejdź jak najbliżej prawej strony, gdzie skacząc pomiędzy ścianami będziesz mógł zejść na dół. Wciśnij żółty przełącznik i po ścianie ruszaj dalej. Drabinami dostaniesz się na górę, gdzie zmierzysz się z kilkoma wrogami. Teraz na kamień i wysoką kolumnę, a stamtąd na drążki. Kiedy odpadnie kawałek ściany skocz z drążka do powstałej szczeliny, podciągnij się trochę wyżej i skok na belkę. Idź w lewo i przy najbliższej okazji dwa razy przebiegnij się po ścianach, aby dostać się dalej. Wejdź do zniszczonej wieży i skacząc pomiędzy ścianami dostań się na szczyt. Teraz przy wykorzystaniu drążków, kolumn i drabinek dostaniesz się do pomieszczenia, gdzie stoczysz ostatnią walkę z demonami czasu.

GRANDE FINALE

Po krótkim filmiku przyszła pora na ostateczną rozgrywkę. Skop nędzny tyłek podstępnego Wezyra. Drań zacznie wysyłać swoje sobowtóry na walkę z Tobą, więc czym prędzej je zlikwiduj i rzuć się na samego czarodzieja. Dobij zdrajcę na balkonie i rozkoszuj się zakończeniem przygody. Ech, szkoda, że to już koniec, gdyż PoP to jedna z najlepszych i najpiękniejszych gier, jakie zagościły na domowych konsolach.

Ankieta programu FAZA

Szanowni czytelnicy! Zachęcamy Was do wzięcia udziału w sondzie dotyczącej polskiego rynku elektronicznej rozrywki (a w szczególności konsol do gier video). To pierwsze realizowane na tak dużą skalę (oprócz nas ankietę opublikują jeszcze inne magazyny) badanie dotyczące tego rynku w Polsce. Na całym świecie gry video to już olbrzymia gałąź przemysłu - niestety nie w naszym pięknym kraju, gdzie konsole traktowane są jako „zabawka dla smarkaczy". Gdzie indziej gracze konsolowi mają olbrzymi wybór gier, imprez tematycznych, możliwość grania przez Internet, programy telewizyjne...
Ale coś zaczyna się dziać również w Polsce - powstaje pierwszy z prawdziwego zdarzenia program telewizyjny poświęcony konsolom video - „FAZA". To czy będzie emitowany regularnie i jak będzie wyglądał zależy również od Was. Wypełnione ankiety (mogą być kserokopie) wyślijcie pod adresem redakcji z dopiskiem - FAZA. (cct)

1. Podaj swoją płeć
- O kobieta
- O mężczyzna

2. Podaj swój wiek
- O do 15 lat
- O 16 do 18 lat
- O 19 do 23 lat
- O 24 do 28 lat
- O 29 do 35 lat
- O 36 do 40 lat
- O 41 do 45 lat
- O 46 do 50 lat
- O 51 do 55 lat
- O powyżej 55 lat

3. Twoje główne zajęcie to
- O nauka w szkole
- O studia
- O praca biurowa
- O praca fizyczna
- O inne (jakie?) .....

4. Twoje wykształcenie (ukończone) to
- O niepełne podstawowe
- O podstawowe
- O zawodowe
- O średnie
- O pomaturalne
- O niepełne wyższe
- O wyższe

5. Miejscowość z której pochodzisz to
- O wieś
- O miasto do 20 tys. mieszkańców
- O miasto od 21 do 50 tys. mieszkańców
- O miasto od 51 do 100 tys. mieszkańców
- O miasto od 101 do 200 tys. mieszkańców
- O miasto od 200 do 500 tys. mieszkańców
- O miasto powyżej 500 tys. mieszkańców

6. Miesięcznie na rozrywkę (kino, teatr, gry, itp.) wydajesz
- O do 50 zł.
- O 51 do 100 zł.
- O 101 do 200 zł.
- O 201 do 500 zł.
- O 500 do 1000 zł.
- O powyżej 1000 zł.

7. Twoje ulubione formy spędzania czasu to (wymień trzy)
- O .....
- O .....
- O .....

8. Jak często oglądasz telewizję
- O do 2 godz. tygodniowo
- O między 2 a 5 godz. tygodniowo
- O między 5 a 10 godz. tygodniowo
- O między 11 a 20 godz. tygodniowo
- O więcej niż 20 godz. tygodniowo

9. Twoje ulubione kanały telewizyjne to (wymień trzy)
- O .....
- O .....
- O .....

10. Jak często grasz w gry komputerowe i video
- O jestem „niedzielnym graczem" - gram kilka razy w roku
- O do 2 godz. tygodniowo
- O między 2 a 5 godz. tygodniowo
- O między 5 a 10 godz. tygodniowo
- O między 11 a 20 godz. tygodniowo
- O więcej niż 20 godz. tygodniowo

11. Z jakiej platformy do gier korzystasz (własnej)
- O PC
- O konsola starszej generacji (np. SNES, PSX, N64, Dreamcast) - (jaka?) .....
- O GameBoy - (jaki?) .....
- O Nintendo GameCube
- O Sony PS2
- O Microsoft Xbox
- O telefon komórkowy - (jaki?) .....
- O inne - (jakie?) .....

12. Ile posiadasz gier (oryginalnych) na swoją główną platformę do gier
- O żadnej
- O jedną
- O od 2 do 5
- O od 5 do 10
- O od 10 do 20
- O więcej niż 20

13. Czy zamierzasz w ciągu najbliższych 6 miesięcy nabyć konsolę video
- O nie
- O tak, ale nie wiem jaką
- O tak - Nintendo GameCube
- O tak - Sony Playstation 2
- O tak - Microsoft Xbox
- O tak - GameBoy Advance (lub wersję SP)
- O tak - inną (jaką?) .....

14. Czy zamierzasz w ciągu najbliższych 6 miesięcy nabyć oryginalne gry na wybraną konsolę
- O nie
- O chciałbym, ale nie stać mnie - gry są za drogie
- O tak - w sklepie
- O tak - w sklepie internetowym
- O tak - w sprzedaży wysyłkowej
- O tak - używaną (np. na Allegro)
- O tak - importowaną
- O tak - nie wiem jeszcze w jaki sposób

15. Jaka firma kojarzy Ci się ze zwrotem gry video (możesz wybrać tylko jedną)
- O Nokia
- O Sony
- O Microsoft
- O Nintendo
- O Sega
- O Panasonic
- O Inna (jaka?) .....

16. Gdzie szukasz informacji na temat gier video
- O w ogóle nie szukam
- O od znajomych
- O w Internecie (podaj adresy stron) .....
- O w telewizji (podaj nazwy programów) .....
- O w prasie (podaj tytuły gazet/czasopism) .....

17. Według mnie główne przyczyny słabego rozwoju rynku konsolowego w Polsce to
- O kwestia zbyt wysokich cen sprzętu
- O kwestia zbyt wysokich cen gier
- O brak informacji na temat konsol w mediach
- O zła dystrybucja (wiele tytułów pojawia się dużo później niż w innych krajach)
- O inne (jakie?) .....

18. Jaki kanał telewizyjny powinien Twoim zdaniem emitować program FAZA (traktujący w całości o grach video) - możliwa jedna odpowiedź
- O .....

19. Jaki dzień tygodnia jest Twoim zdaniem najlepszy na emisję programu o grach video
- O poniedziałek
- O wtorek
- O środa
- O czwartek
- O piątek
- O sobota
- O niedziela
- O nie ma to dla mnie znaczenia

20. W jakich godzinach Twoim zdaniem powinien być emitowany program o grach video
- O do 12.00
- O między 12.00 a 15.00
- O między 15.00 a 18.00
- O między 18.00 a 20.00
- O między 20.00 a 22.00
- O po 22.00
- O nie ma to dla mnie znaczenia

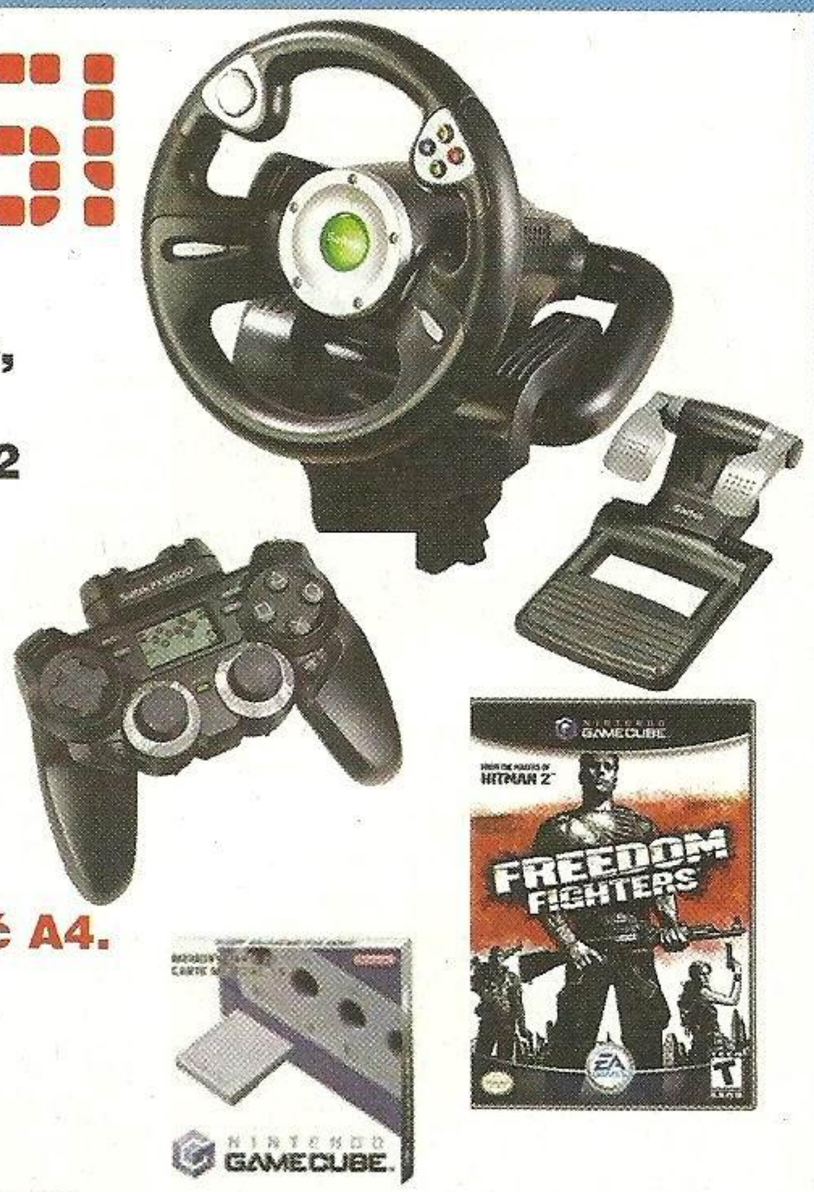
21. Jakich informacji najbardziej oczekujesz od programu telewizyjnego o grach video
- O zapowiedzi
- O nowości
- O opisy sprzętu
- O recenzje gier
- O poradniki
- O wywiady z twórcami gier
- O wywiady ze znanymi osobistościami tej branży
- O listy przebojów
- O inne (jakie?)

22. Co sądzisz o przyszłości konsol video w Polsce
.....

23. Co sądzisz o pomyśle programu FAZA traktującego wyłącznie o konsolach video
.....

KONKURS!

Do wygrania:
- gra Freedom Fighters na GameCube,
- karta pamięci 59 do GameCube
- joypad do PlayStation i PlayStation 2
- kierownica do Xboxa



Zadanie: narysujcie swojego ulubionego bohatera gry video. Spośród autorów najciekawszych prac wyłonimy zwycięzców i rozlosujemy nagrody. Wielkość pracy nie może przekroczyć A4. Technika - dowolna.

Na prace czekamy do końca stycznia 2004 pod adresem:
Neo Plus, Skrytka Pocztowa 85, 00-963 Warszawa 81
Rozwiązanie w marcowym numerze N+.

Nagrody ufundowały firmy:
Świat Nintendo (www.światnintendo.pl)
Karuma Poska - wyłączny dystrybutor akcesoriów Saitek w Polsce (www.saitek.pl)

POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Niemal każda firma potwierdza, że właśnie dłubie coś przy grach na PSP. Niedawno wymruczeli coś przedstawiciele EA, Activision, Koei... Czekamy do maja na prezentację, a na razie gramy na GBA! [Gulash & Marcellus]

PSP – zmartwienia developerów

▷ Twórcy gier podkreślają wprawdzie, że specyfikacja PSP wygląda imponująco, ale jednocześnie martwią się faktem, że w PlayBoyu znajdzie się tylko osiem megabajtów pamięci RAM i chcieliby namówić Sony do ulepszenia kieszonsolki, która przecież i tak na papierze wygląda niemal tak potężnie, jak PlayStation 2. Podobno Sony ma zamiar przychylić się do tych próśb i prawdopodobnie ilość RAMu zostanie zwiększona. Pierwsza publiczna prezentacja PSP odbędzie się w maju na E3.

Coś dla dziewczyn...

▷ Kojarzycie Harvest Moon, prawda? To ta gra, w której kierujemy poczynaniami młodego farmera i oprócz doglądania gospodarstwa zajmujemy się także jego życiem osobistym i mamy szansę go nawet ożenić. Producent gry, firma Natsume zapowiedziało właśnie, że wyda specjalną edycję Harvest Moon: Friends of Mineral Town na GameBoy Advance, w której głównym bohaterem będzie dziewczyna. Ciekawe, ciekawe – sezon polowań na mężów rozpocznie się prawdopodobnie w przyszłym roku, choć wydawca nie podał jeszcze dokładnego terminu. Jesteście zainteresowane flirtowaniem? No dobra, to było pytanie retoryczne...

■ Wsi moja sielska, anielska... Tym razem także w wersji dla dziewcząt. Super!

... i coś dla chłopaków

▷ Jeszcze w grudniu ukaże się kieszonkowa wersja Maxa Payne'a na GameBoy Advance. Spodziewamy się mnóstwa latającego ołowiu i efektownego użycia bullet-time'a. Na obrazkach gra wygląda całkiem nieźle - izometryczny widok to coś, z czym GBA radzi sobie dobrze, a animacja postaci ma być naprawdę śliczna i płynna. A należy dodać, że postacie będą trójwymiarowe.

Max Payne na GBA opiera się na fabule pierwszej części Maxa Payne'a z dużych konsol, a scenariusz prezentować będą znane wszystkim fanom Maxa scenki utrzymane w klimacie komiksu, wzorowanego na kryminałach w stylu noir. Co ciekawe Max Payne na GBA jest grą przeznaczoną dla dorosłych odbiorców. Gry Rockstar nawet w miniaturowej wersji są ostre – za miesiąc recenzja!

■ Wow! Wygląda całkiem fajnie, przede wszystkim postacie są duże. A jak wyjdzie bullet time?

Dwa Soniki do kieszeni

▷ W 2004 roku na ekraniki GameBoya Advance trafią dwa tytuły z magicznym słowem Sonic w tytule. Pierwszą grą jaka się ukaże będzie Sonic Battle, party game z bohaterami Segi w rolach głównych. Drugą pozycją na liście jest kolejna odsłona platformówki – Sonic Advance 3. Obie gry wyda THQ, dokładne daty premier nie są jeszcze znane, ale Sonic Battle powinno trafić na rynek mniej więcej w tym samym momencie co Sonic Heroes na GameCube'a. Będzie naddźwiękowo!

■ Ładne, zgrabne i z Sonikiem oraz jego kumplami. No, ale Mario z prawej strony zarządził...

GameBoy Advance sprzedaje się ...

▷ Świetnie! Nintendo ogłosiło, że na rynek europejski trafiło już ponad dziesięć milionów GameBoyów Advance! Z czego około trzy miliony to wypuszczona w tym roku wersja SP. Po okresie świątecznym będzie tego jeszcze więcej – w końcu prawie każdy dzieciak chce mieć GBA, a i wśród gier można przebierać. Uwierzycie, że lista tytułów wydanych na GBA rozrosła się już do czterystu pozycji?

W USA też idzie kieszonsolce Ninny świetnie – 400 000 tysięcy rozeszło się w samym tylko październiku i GBA tym samym pobiło następną na liście PlayStation 2 o 100 000 sztuk. Niemal pewne jest więc, że GameBoy Advance przekroczy magiczną liczbę dziesięciu milionów kieszonsolek sprzedanych w 2003 roku w USA. Imponujące – PSP będzie miało w przyszłym roku spory dystans do nadrobienia... Jakieś 40. milionów.

Pokemony zarobaczone

▷ Japońscy gracze zaobserwowali błędy w Pokemon Ruby i Pokemon Sapphire. Podobno mają one związek z wewnętrznym zegarem kartridża, ale ujawniają się dopiero, gdy gracz będzie się bawił jedną z gier ponad rok. Błąd uniemożliwia wykonanie kilku questów. Nintendo oferuje bezpłatną naprawę uszkodzonych kartridży i jednocześnie ostrzega, że usuwanie save'ów nie rozwiązuje tego problemu. Nic nie wiadomo na temat podobnych błędów w europejskich wersjach gier, ale od premiery upłynęło dopiero niecałe pół roku, więc przekonamy się dopiero w wakacje. W razie czego jesteście ostrzeżeni.

Bukkazoom!

▷ Co? Bukkazoom! Aha, już kapuję – to nowe wyścigi kartów, które ostatnio wprost zalewają ekraniki naszych kieszonsolek. Tym razem bohaterami będą postacie znane niemal wyłącznie najmłodszym, bo przewodnią postacią będzie trollowaty Hugo. W grze znajdzie się też jego żona – Hugolina, a także córeczka Rut i kilka innych postaci, w tym zła Scylla. Grę wyda Cenega i prawdopodobnie Hugo Bukkazoom! ukaże się w naszym ojczystym języku! Ciekawy może być brak tras – zabawa będzie polegała na walce z przeciwnikami przy pomocy przedziwnych i śmiesznych broni i jednoczesnym polowaniu na mszyce.

Mszyce?

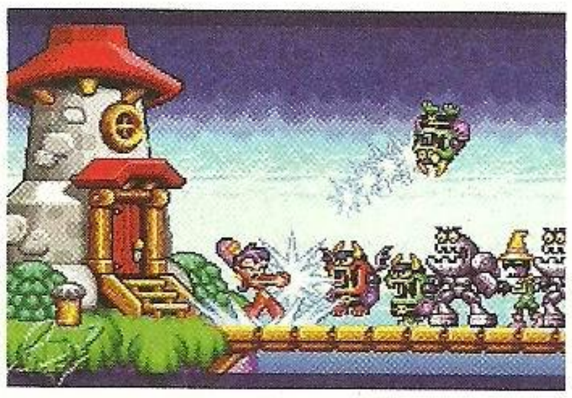
Aha.

Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem: [www.bukkazoom.com] i można wybrać polską wersję językową. Wewnątrz znajdziecie screeny z gry, filmiki i kilka tapetek na pulpit komputera.

■ Zdaje się, że Hugo na Polsacie ma jakąś dwumilionową oglądalność, czy coś. Czujemy mocną sprzedaż.

Czy pamiętacie?

▷ Kiedyś, dawno, dawno temu na GameBoy Color ukazała się dwuwymiarowa platformówka pod tytułem Shantae. Devloperem była firma WayForward Technologies, która właśnie ogłosiła, że pracuje nad sequelem Shantae – Shantae Advance na GBA oczywiście. W Shantae gracz pokieruje krokami młodej dżinki (żeńska odmiana dżina), która potrafi się zmieniać w rozmaite napotkane postacie. I tak Shantae w miarę postępów zostanie na czas jakiś syreną, słoniem i małpą. Jej długie włosy służą jako broń – smaga nimi jak biczem napierających przeciwników. Gra wygląda bardzo kolorowo i po prostu ładnie, a miłym dodatkiem do przygody dla jednego gracza ma być multiplayer po linku, w którym czterech graczy będzie się tłukło między sobą. Data wydania pozostaje póki co niewiadomą.



■ Dżinka seksmaszyna... to jest, ehm.... No, dżinka w akcji.

Będzie różowo

▷ Gdy ukaże się kolejna gra z najbardziej przesłodzonym z bohaterów gier, jakich w życiu widzieliśmy. Jeżeli jeszcze się nie zorientowaliście, o kogo chodzi, to mówimy tu o Kirbym. Nowe przygody różowego pokraka ukażą się w Japonii w marcu pod tytułem Hoshi No Kirby: Kagami No Daimeikyu, którego nie podejmujemy się przetłumaczyć. Nie wiadomo jak na razie, czy gra ukaże się poza Japonią.

Kilka newsów z Japonii

▷ Bandai pracuje nad kolejną częścią Dragonballa na Advance'a; tym razem ma to być bijatyka, a nie erpeg. Sega wydała już w Japonii platformerka Astro Boy, który zebrał znakomite oceny w Famitsu - czekamy na premierę w Europie. A Square Enix podało do wiadomości, że do końca listopada 2003 sprzedało na całym świecie ponad półtora miliona egzemplarzy Final Fantasy Tactics na GBA!

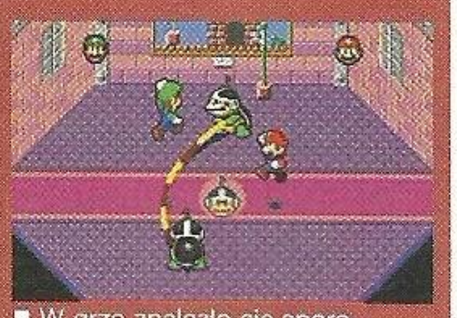
Fire Emblem

Jedną z naszych ulubionych gier na GBA jest niewątpliwie Advance Wars oraz oczywiście jej kontynuacja. Autorzy tych znakomitych pozycji jakiś czas temu wydali w Japonii kolejną strategię turową, tym razem jednak w klimatach fantasy. A jej imię to Fire Emblem i wreszcie zmierza do Europy. Za miesiąc recenzja, na razie nacieszcie oczy screenami i zbierajcie pieniążki na cart. Warto będzie, oj warto. Już widzę niewyspanego Marcellusa... Zupełnie tak, jak z Advance Wars - jeszcze tylko 5 minut... I robi się czwarta w nocy.

Mario & Luigi Superstar Saga

To chyba pierwsza całkowicie nowa gra z Mariem na GBA. Do tego wspaniale dopieszczona.

▷ Księżniczka Peach poprzez niecne działania pewnej złowrogiej persony utraciła swój jedwabisty głos. Na krucjatę wyruszają sprzymierzeni Bowser i Mario, a także trochę przypadkiem Luigi. Ten pierwszy dosyć szybko się "wykrusza" i na placu boju pozostają tylko bracia hydraulicy, których poczynaniami będziemy kierować. Superstar Saga to gra na pierwszy rzut oka podobna do Golden Sun, jednak z wyraźnie zaakcentowanymi elementami platformówki. Uświadczymy tu zarazem turowe bitwy z różnej maści potworkami, rozmowy z napotkanymi postaciami, a także czysto zręcznościowe wyzwania.



■ W grze znalazło się sporo zagadek logicznych, jak i zręcznościowych.

Rozgrywka kręci się wokół wykorzystywania współpracy między bohaterami. Na przykład Mazza może wziąć brata na barki, by ten dostał się na wyżej położoną platformę. Tego typu akcji jest naturalnie znacznie więcej i są bardziej wymyślne od przytoczonego tu zagrania, a niektóre wykonamy również podczas walk.
Starcia zrealizowano bardzo ciekawie. Ataki wyprowadzamy w systemie turowym, ale już defensywa (głownie uniki i kontrataki) wymagają refleksu gracza. W praktyce sprawdza się to bardzo dobrze. Identycznie jak zdobywanie ekwipunku dla wąsaczy czy podnoszenie ich statystyk. W M&L zawarto wszystko, co powinien posiadać rasowy erpeg.
Grafika jest całkowicie dwuwymiarowa, ale naprawdę piękna. Kolory są soczyste, tła w większości przypadków bardzo ładne i szczegółowe. Wszelkie postacie prezentują się cudnie, a ważniejsze dla fabuły obdarzono wyjątkowo dopracowaną animacją i rozwalającą mimiką. Niektóre belkocą także coś pod nosem, co brzmi bardzo zabawnie. Tak samo zresztą rozbrajają dialogi i reakcje braci na różne zdarzenia. Muzyczki nie trzymają już tak mistrzowskiego poziomu, jednak złe nie są i nie odrzucają od kieszonsolki.
Niczym jednak byłyby te wszystkie elementy, gdyby nie tworzyły wciągającej całości. Tak na szczęście nie jest i pozycja jest naprawdę znakomita. Gra jest cudownie kolorowa, słodka oraz przyjemna. Wpływa na to także scenariusz, który co chwila wyskakuje z jakimś nowym wydarzeniem lub gagiem. Dodatkowo gra jest przystępna zarówno dla młodszego pokolenia jak i dla starszych graczy. Pod warunkiem, że Ci ostatni tolerują klimat gier spod znaku Nintnendo. A jako dodatek - starusienki Mario Bros z opcja multiplayer. **[kx]**

Za wypożyczenie gry do testów dziękujemy firmie Świat Nintendo (www.swiatnintendo.pl).

■ *Wydawca:* Nintendo
■ *Producent:* Nintendo
■ *Liczba graczy:* 1-4

9.1

A od tego raczej z daleka

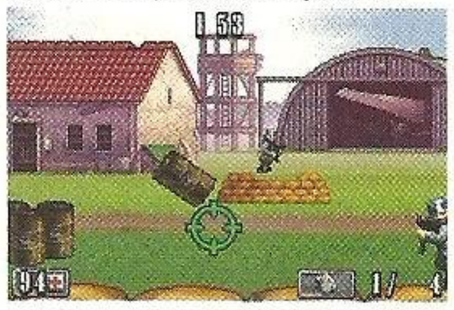
■ **Star Wars: Flight of the Falcon** - Spore oczekiwania w stosunku do tej pozycji nie ziściły się - to strzelanina z widokiem zza pojazdu (X-Winga, Falcona czy ścigacza) w wykorzystaniem trójwymiarowego silnika. Ale po pierwsze: gra wlecze sie potwornie, a konsola nie radzi sobie z polygonami, a po drugie - zabawa jest nudna i sztucznie wydłużona. Choć wygląda ładnie. **[5/10]**

■ **Looney Tunes: Back in Action** - Podobnie jak na duże konsole - grać się w to nie da. Izometryczny rzut, jakieś bzdurne zadania, nie radzący sobie z tym wszystkim silnik gry no i przede wszystkim wylewająca się z ekranu nuda odstraszają od tej pozycji. **[4/10]**

■ **Cartoon Network Speedway** - Zapowiadane przez nas miesiąc temu wyścigi kartów z bohaterami popularnego kanału z kreskówkami są tak żałosne, że aż szkoda pisać. Gra jest totalnie niedorobiona, brzydka i pełna błędów. Co za śmieć. **[2/10]**

Medal of Honor Infiltrator

▷ Jakiś czas temu na GBA zawitała konwersja Medal of Honor Underground. Obrzydliwa, niegrywalna pozycja z gatunku strzelanin fpp. Na szczęście ktoś w Electronic Arts poszedł po rozum do głowy i zdecydował się nie psuć już tej świetnej serii. Stąd najnowsza pozycja na GBA z podtytułem Infiltrator jest po prostu grą 2D. Dwa wymiary to coś, z czym GBA radzi sobie nad wyraz poprawnie. Zwłaszcza, że design gry jako żywo przypomina... właśnie shooter fpp, oglądany z lotu ptaka. Są liczni nieprzyjaciele, bunkry, skrzynie i beczki z amunicją i energią, a także zadania do wykonania na każdym poziomie. Nasz bohater nie tylko pruje do wszystkiego, co się rusza – w niektórych misjach lepiej jest załatwić sprawę po cichu, by nie zaalarmować patroli. Można też obsługiwać stanowiska karabinów maszynowych nieprzyjaciela. Są także fragmenty gry, w których obserwujemy akcję z oczu żołnierza, a zabawa zmienia się w klasyczny „celowniczek" – trzeba przeżyć przez określony czas, zmiatając faszystów



z powierzchni ziemi.
Grafika i animacja są nienaganne (są nawet historyczne, czarno-białe filmy wojenne), znakomicie również prezentuje się dźwięk. Zabawa jest jednak za krótka, nawet mimo trybu survival i multiplayera (także w kooperacji). Ale to świetna gra.

■ *Wydawca:* EA
■ *Producent:* EA
■ *Liczba graczy:* 1-2

9.0

Onimusha Tactics

▷ Kolejny przedstawiciel japońskich taktycznych erpegów zawitał na GBA. Capcom nie podjął jednak rękawicy i OT jest stosunkowo prostym, klasycznym przedstawicielem tego gatunku. Co nie znaczy oczwiście, że Onimusha Tactics jest zła. W grze pilotujemy młodego wojownika imieniem Onimaru, walczącego ze złym Nobunagą i jego armią nieumarłych.

Onimaru nie poradzi sobie sam z przeważającymi siłami nieprzyjaciela – z pomocą przyjdą mu inni zawadiacy, których zwerbuje odwiedzając liczne osady. W sumie w drużynie może znajdować się dziesięć postaci władających różnymi broniami, magią, czy wspomagających drużynę jeszcze w jakiś inny sposób. Walka przebiega w standardowy sposób, czyli z podziałem na tury. Jest prosta, każdy bez problemu się połapie.
Dwadzieścia niezbyt trudnych bitew to zabawa na kilka wieczorów. Postacie powiększają swoje umiejętności i doświadczenie, jest ciekawa linia scenariusza, a oprawa – choć prosta – spełnia zadanie.

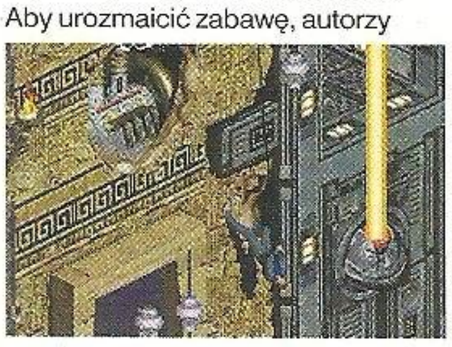
Onimusha Tactics ma praktycznie jednego liczącego się rywala na GBA w postaci Final Fantasy Tactics i trzeba powiedzieć, że jest słabsza niż arcydzieło Square wciśnięte na malutki ekranik. Lepiej zająć się Finalem, a OT zostawić na później. Chyba, że ktoś już ma FFT za sobą,

■ *Wydawca:* Capcom
■ *Producent:* Capcom
■ *Liczba graczy:* 1

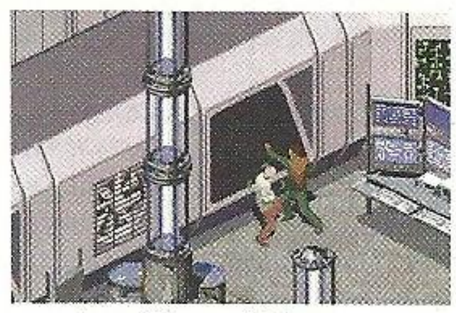
7.5

007 Everything or Nothing

▷ 007 ponownie w akcji. Tym razem wersja na GBA poprzedza wydanie tej superprodukcji na duże konsole. Bond szaleje po licznych poziomach wykonując proste misje: musi coś odszukać, kogoś załatwić albo uciec (wykorzystując także linkę z hakiem). Dodatkowo, szpiegowi przyznawane są punkty za styl – jeśli będzie sprawy załatwiał po cichu
Aby urozmaicić zabawę, autorzy



wprowadzili samochodowe pościgi. Kamera prezentuje izometryczny rzut, a prowadzony przez superszpiega Aston Martin mknie przed siebie prując z karabinów i rakiet do przeciwników. Całkiem fajny przerywnik od właściwej zabawy. Oprawa jest przednia. Gra na szczęście nie próbuje wprowadzać na siłę jakichś elementów, z którymi konsola sobie nie radzi. Izometryczny rzut jest jak najbardziej w porządku, a otoczenie jest bardzo szczegółowe. Animacji postaci nie można wiele zarzucić. Jest mnóstwo statycznych przerywników z Q, M i laskami Jamesa. Muzyka jest mistrzowska – kolejne remiksy firmowego utworu i



nowe kawałki przeplatane są głosami bohaterów. Naprawdę aż przyjemnie posłuchać. Można nawet usłyszeć (na słuchawkach) z której strony nadchodzą przeciwnicy! Tony bonusów do odblokowania, tryb multiplayer ... Dobra, choć nie rewelacyjna pozycja.

■ *Wydawca:* EA
■ *Producent:* Griptonite
■ *Liczba graczy:* 1-4

8.0

Crash Nitro Kart

▷ W numerze czytaliście recenzję wersji na duże konsole, postanowiliśmy sprawdzić również Crashowe wyścigi na GBA. Mistrzowie kodowania na GBA, Vicarous Visions (swoją drogą ciekawe ile pracuje tam zespołów, skoro wypluwają tyle gier rocznie) nie zawiedli – Crash Nitro Kart jest jedną z najlepszych zabawowych ścigałek na Advance'a. Standardowo

jest kilka postaci różniących się parametrami, masa pucharów, tryb przygodowy. To oczywiste. Najfajniejsza jest jednak sama zabawa już na trasie – walka na power-up'y, zbieractwo, poślizgi kontrolowane, skoki i dopalenia. Szybko, wesoło i w żadnym wypadku monotonnie.
Grafika jest prześliczna; to bez wątpienia najmocniejszy punkt tej pozycji. CNK wygląda tysiąc razy lepiej niż Mario Kart. Podłoże wspaniale przesuwa się pod kartami, horyzont również nie stoi w miejscu - ciągle coś się dzieje. Animacja jest na ogół płynna, choć momentami konsola niestety ma problemy i lekko zwalnia. Ale nie na tyle często,

żebyśmy mogli obrazić się na Nitro Kart. Do tego przygrywa radosna, skoczna muzyczka, a efekty dźwiękowe i pokrzykiwania bohaterów są również pierwszej próby. Nie brakuje możliwości ścigania się przez kabelek. Tak powinno się robić gry na GBA.

■ *Wydawca:* VU Games
■ *Producent:* VVisions
■ *Liczba graczy:* 1-4

8.3

PES PARTY

Pro Evo i jego liczne rodzeństwo od środka

Brawo Groclin! Szkoda Wisły... Nie mogłem się powstrzymać i znowu bawię się w edycję. Tym razem daję Wam transfery wszystkich graczy klubowych oraz statystyki graczy, którzy są już „gwiazdami", ale w PES3 ich jeszcze nie ma. Tych ostatnich będę dokładał co miesiąc. No i dwa listy od graczy. Tylko dwa... [marcellus3@wp.pl]

Listy, listy...

Witam
Chciałbym się podzielić moimi spostrzeżeniami na temat bugów i niedoróbek w grze.
- kałuże są tylko podczas meczu, podczas repleyu już ich nie ma
- dotknięcie piłki ręka przez bramkarza poza polem karnym nie kończy się kartką (chociażby żółtą)
Przekonałem się już, że zagranie ręką przez obrońcę w polu karnym się zdarza i potem oczywiście jest rzut karny. Ma to jednak miejsce bardzo rzadko - tylko wtedy, gdy zawodnik przetnie lot piłki lecącej do bramki lub zatrzyma ręką dośrodkowanie. A zdarzyło mi się wszystkiego dwa razy w kilkuset meczach.

Enter Number w Edit Mode służy do podnoszenia i obniżania wszystkich statystyk o 5pkt u każdego zawodnika w każdym klubie i drużynie.
Systemowo wygląda to XYYY. Gdzie X odpowiada za podnoszenie i obniżanie statsów. Gdy X=1 to wtedy podnosimy statystyki. Gdy X=2 obniżamy współczynniki. YYY to liczba porządkowa danego zespołu według tego jak są ułożone na ekranie wyboru. Na przykład 000 to Austria, a każda następna drużyna ma kolejny numer (odpowiednio 001 to Belgia, 002 to Bułgaria, a np. Polska to 017). Po drużynach narodowych lecą drużyny Classic (od 056 do 062), a dopiero potem kluby (od 063 do 126). Ostatnim kodem jest 127 i odpowiada za „wolnych strzelców" (Freelance Players). Teraz przykłady: gdy chcemy podnieść statystyki Hiszpani to wpisujemy 1025, a jeżeli chcemy obniżyć Juventusowi to wpisujemy 2100.
Dzięki, kiedyś zamieszczę wszystkie kody. Jak znajdę miejsce... Mogą się przydać. A póki co kod specjalny - podnosi lub obniża statystyki we wszystkich drużynach na raz. Aby podnieść o pięć punktów wklepujemy - 1999, a żeby opuścić - 2999.

R2 - jeżeli podamy piłkę zawodnikiem A do zawodnika B, poczym wciśniemy R2 to zawodnik A pobiegnie prosto sprintem podobnie jak do One-Two. R2 przydatne jest także przy strzałach. Każdy bardziej znany zawodnik strzela charakterystycznie dla siebie w ruchu (vide Ronaldo silnie z czuba lub podbicia, Zidane technicznie) lub powietrzu (Klose wali z bańki, Zidane znów :-) technicznie, a Carlos i Rivaldo często walą nożycami). Ofkoz inni znani też mają „swoje" strzały.
Dobre!

Gram na 50Hz, wtedy gra wygląda o wiele realistycznej. Szczególnie ruchy graczy.
Mój ostatni wyczyn to International Cup na 5* bez save'ow i przegranych, grałem Polską. Ale to pewnie nic przy was. Pozdrawiam
slcGuY vel
No nie wiem, to nieliche osiągnięcie... Dzięki (także za info) i wzajem.

Witam.
Odkryłem nowe zagranie w PES3. Gdy biegniesz zawodnikiem, prawego analoga daj najpierw w dół i zaraz w górę. Zawodnik podbije sobie piłkę przed siebie. Czasem się przydaje żeby uderzyć z woleja lub podbić, a później wrzucić w pole karne. Nie zauważyłem tego w PES PARTY, wiec wysłałem maila.
bartiz
PS: Gierka rządzi ;)
Nie może być inaczej :) Wielkie dzięki, sprawdzę jak działa... Fajnie, choć w meczu dość ciężko to wykorzystać.

Dziesięć tysięcy było trzeba...

No i mam! Wreszcie kupiłem opcję Free Transfer/Choose Club i od razu zabrałem się do rzeczy. A nie jest to wcale takie proste, więc przyda się małe wyjaśnienie.
Po kupieniu w PES Shop tej opcji w Edit Mode > Edit Player > Register Player pojawiają się dwie dodatkowe opcje - Club Team Selection i Free Transfers.

Powiedzmy, że chcemy przenieść Verona z Manchesteru United do Chelsea. Wchodzimy w trzecie menu i wybieramy Manchester United.

Po pierwsze: zaznaczamy Verona i na ekranie wyboru klubów szukamy jeszcze raz Manchesteru United. W drugim oknie pojawią się wszyscy gracze tego klubu, a my musimy zamienić Verona miejscami z ostatnim na liście zawodnikiem. Nieważne, kto to jest, po zakończeniu całej transferowej operacji i tak musimy wejść w Edit Team Strategy (które opisywałem w zeszłym miesiącu) i ustawić skład zespołu, tak żeby wszystko grało. Można w tym wypadku skorzystać z opcji Automatic Sort, która automatycznie przydzieli zawodników na dane pozycje, ale nie zawsze się to sprawdza, bo konsola kieruje się dość dziwnymi kryteriami wyboru.
Po drugie: znowu zaznaczamy Verona, który powinien być na ostatnim miejscu listy i tym razem spośród klubów wybieramy Chelsea. Zjeżdżamy na sam dół listy i wsadzamy Verona na miejsce oznaczone jako Unregistered Player. Transfer dokonany.
Oczywiście takie same zasady stosujemy, gdy chcemy przenieść jakiegokolwiek innego zawodnika, choć w przypadku transferów wymiennych pomiędzy drużynami możemy po prostu zamienić obu graczy miejscami w klubach.

Teraz inny przypadek. Zawodnika chcemy z klubu po prostu zwolnić (zasili listę wolnych zawodników w Master League).

Po pierwsze: zaznaczamy na przykład Riquelme z Barcelony i tak jak w pierwszym punkcie powyżej zamieniamy go miejscami z ostatnim zawodnikiem w składzie Barcelony.
Po drugie: wychodzimy z Free Transfers i wchodzimy w Club Team Select. Ponownie wybieramy Riqueleme i dalej Barcelonę. Zjeżdżamy na pole Unregistered Player i tam wciskamy Argentyńczyka. Voila - zawodnik właśnie wyleciał z klubu. Teraz udajemy się do Edit Team Strategy i ustawiamy skład zespołu.
Aby zawodnika zwolnionego ponownie zatrudnić wystarczy wejść w Club Team Select, zaznaczyć wolne miejsce w składzie i z listy zawodników Barcelony wybrać Riquelme, bo wszyscy zawodnicy zwolnieni przez nas z klubów nadal figurują na wspomnianej liście.

Kolejny wypadek to wprowadzenie do składu drużyny klubowej zawodnika wprost z reprezentacji jakiegoś kraju.
Wchodzimy w Club Team Select i wybieramy zespół, do którego chcemy zawodnika wprowadzić. Zaznaczamy puste miejsce i z listy reprezentacji wybieramy tę, w której gra poszukiwany przez nas piłkarz. Jeżeli nie gra w żadnym innym klubie to jego imię świeci się na biało i możemy go wprowadzić do składu.

Transfery

Teraz czas na listę wszystkich transferów, jakie nie zostały uwzględnione w Pro Evolution Soccer 3. Jeżeli klub, do którego odszedł zawodnik nie jest dostępny w grze po nazwisku jest (FREE) i gracz trafia do puli graczy niezatrudnionych. Są też zawodnicy, których w ogóle w grze nie ma (zaznaczam ich *kusywą*), ale ze swej strony obiecuję, że zajmę się tą sprawą i sukcesywnie będę ich opisywał w PES Party. W tym miesiącu padło na dwóch Brazylijczyków - Kakę i Manciniego.
Z zawodnikami zwalnianymi z klubów można zrobić jeszcze jedno - przerobić ich na graczy w grze niedostępnych. I tu ważna uwaga - jeżeli chcemy na przykład stworzyć Brazylijczyka to wśród zwalnianych z klubów zawodników (lub w składach PES United i WE United) szukamy gracza o tej narodowości i go przerabiamy, a następnie transferujemy do klubu docelowego. Jest to ważna sprawa, jeżeli chcemy później np. Kakę z AC Milan wprowadzić do reprezentacji. A powyższe utrudnienie spowodowane jest tym, że zawodników stworzonych od zera nie możemy za pomocą Club Team Select i Free Transfers wprowadzić do klubu, a z kolei normalna edycja zawodnika występującego w którejś z drużyn klubowych nie pozwala na zmianę narodowości.

Anderlecht
Odeszli: GK Filip De Wilde (FREE), GK Zvonko Milojevic (FREE), DF Bertrand Crasson (FREE)
Przyszedł: FW#21 Par Zetterberg (Olympiakos)

Sparta Prague
Odszedł: DF Zdenek Grygera (Ajax)

Arsenal
Odeszli: GK Guillaume Warmuz (Borussia Dortmund), GK David Seaman (Manchester City), DF Igor Stepanovs (FREE), DF van Bronckhorst (Barcelona), FW Francis Jeffers (Everton)
Przyszli: GK#1 Jens Lehmann (Borussia Dortmund), *Gael Clichy, Phillipe Senderos*

Aston Villa
Odeszli: DF Steve Staunton (FREE), DF Alan Wright (FREE), MF Johannes Karl Gudjonsson (FREE), MF Oyvind Leonhardsen (FREE), MF Ian Taylor (FREE)
Przyszli: GK#1 Thomas Sorensen (Dania), *Gavin McCann, Youness Bengelloun, Robert Olejnik*

Blackburn Rovers
Odeszli: FW Hakan Sukur (Galatasaray), DF Henning Berg (Rangers), FW Keith Gillespie (FREE), MF Neil Danns (FREE), MF David Dunn (FREE)
Przyszli: DF#11 Marcus Babbel (Liverpool), DF#5 Lorenzo Amoruso (Rangers), DF#23 Brett Emerton (Feyenoord), MF#21 Dino Baggio (Lazio), MF#24 Barry Ferguson (Rangers), *Steven Reid*

Chelsea
Odeszli: GK Ed De Goey (FREE), GK Rhys Evans (FREE), DF Greame Le Saux (FREE), DF Albert Ferrer (FREE), MF Jody Morris (Leeds), MF Gabriele Ambrosetti (FREE), MF Boudewijn Zenden (FREE), MF Enrique De Lucas (FREE), FW Mikael Forssell (FREE), FW Carlton Cole (FREE), FW Robert Wolleaston (FREE)
Przyszli: GK#34 Neil Sullivan (Tottenham), GK#31 Marco Ambrosio (Chievo), MF#4 Claude Makalele (Real Madrid), MF#10 Joe Cole (West Ham), MF#20 Juan Sebastian Veron (Man Utd), FW#21 Hernan Crespo (Internazionale), FW#7 Adrian Mutu (Parma), *Wayne Bridge, Jurgen Macho, Robert Huth*

Everton
Odeszli: DF George Pilkington (FREE), MF Mark Pembridge (Fulham), MF Kevin McLeod (FREE), FW Juliano Rodrigo (FREE)
Przyszli: GK#25 Nigel Martyn (Leeds), MF#14 Kevin Kilbane (Irlandia), FW#11 Francis Jeffers (Arsenal), *James McFadden*

Fulham
Odeszli: GK Martin Herrera (FREE), GK Maik Taylor (FREE), DF Abdeslam Ouaddou (FREE), DF Steve Finnan (Liverpool), MF Pierre Wome (FREE), MF John Collins (FREE), MF Bjarne Goldbaek (FREE), FW Steve Marlet (Marseille), FW Elvis Hammond (FREE), FW Lukas Cornwall (FREE),
Przyszli: DF#7 Mark Pembridge (Everton), DF#18 Jerome Bonissel (Rangers) *Mark Crossley, Moritz Volz, Dave Beasant*

Leeds United
Odeszli: DF Raul Bravo (Real Madrid), GK Nigel Martyn (Everton), DF Danny Mills (FREE), FW Harpal Singh (FREE), MF Jacob Burns (FREE), DF Shane Cansdell-Sherriff (FREE)
Przyszli: DF#6 Zoumana Camara (RC Lens), DF#29 Didier Domi (PSG), DF#12 Roque Junior (AC Milan), MF#24 Salomon Olembe (Olympique Marseille), MF#4 Jody Morris (Chelsea), FW#10 Lamine Sakho (Olympique Marseille), *Cyril Chapuis*

Liverpool
Odeszli: GK Peguy Arphexad (FREE), DF Vegard Heggem (FREE), DF Marcus Babbel (Blackburn Rovers), MF Patrick Berger (FREE), FW Bernard Diomede (FREE)
Przyszli: DF#3 Steve Finnan (Fulham), *Carl Medjani, Anthony Le Tallec, Florent Sinama-Pongolle*

Manchester City
Odeszli: GK Carlo Nash (FREE), DF Alf Inge Haaland (FREE), DF Steve Howey (FREE), DF Niclas Jensen (Borussia Dortmund), MF Kevin Horlock (West Ham), MF Ali Bernarbia (FREE), FW Matias Vuoso (FREE), FW Shaun Goater (FREE)
Przyszli: GK#1 David Seaman (Arsenal), MF#20 Steve McManaman (Real Madrid), MF#6 Claudio Reyna (USA), MF#26 Paul Bosvelt (Feyenoord), MF#28 Trevor Sinclair (West Ham), MF#10 Antoine Sibierski (Lens)

Manchester United
Odeszli: GK Ricardo (FREE), DF Laurent Blanc (FREE), DF David May (FREE), MF Juan Sebastian Veron (Chelsea), MF Michael Stewart (FREE), MF Luke Chadwick (FREE), MF Bojan Djordjic (FREE)
Przyszli: GK#14 Tim Howard (USA), MF#19 Eric Djemba-Djemba (Kamerun), MF#15 Kleberson (Brazil), FW#7 Cristiano Ronaldo (Sporting), *David Bellion*

Newcastle United
Odeszli: GK John Karelse (FREE), MF Brian Kerr (FREE)
Przyszedł: *Darren Ambrose*

Tottenham Hotspur
Odeszli: GK Neil Sullivan (Chelsea), DF Alton Thelwel (FREE), MF Ben Thatcher (FREE), MF Matthew Etherington (West Ham), MF Steffen Freund (FREE), FW Steffen Iversen (FREE), FW Teddy Sheringham (FREE)
Przyszli: MF#11 Dalmat (Internazionale), FW#8 Helder Postiga (FC Porto), FW#9 Freddie Kanoute (West Ham), *Bobby Zamora*

West Ham
Odeszli: GK van der Gouw (FREE), DF Nigel Winterburn (FREE), DF Gary Breen (FREE), DF Scott Minto (FREE), DF Sebastien Schemmel (FREE), MF Trevor Sinclair (Manchester City), MF Joe Cole (Chelsea), MF Edouard Cisse (AS Monaco), MF John Moncur (FREE), FW Les Ferdinand (FREE), FW Paulo Di Canio (FREE) FW Freddie Kanoute (Tottenham Hotspur)
Przyszli: MF Kevin Horlock (Manchester City), MF#12 Matthew Etherington (Tottenham Hotspur), *Robert Lee, David Connolly*

AS Monaco
Odeszli: DF Eric Cubilier (PSG), DF Franck Jurietti (Bordeaux), MF Marcelo Gallardo (FREE), FW Marco Simone (FREE)
Przyszli: MF#14 Edouard Cisse (West Ham), FW#10 Fernando Morientes (Real Madrid), *Emmanuel Adebayor, Hugo Benjamin Ibarra, Joseph Oshadogan*

Auxerre
Odeszli: MF Khalilou Fadiga (Internazionale), MF Amdy Faye (FREE)
Przyszli: MF#6 Philippe Violeau (Lyon), FW#15, Bonaventure Kalou (Feyenoord), *Helder Esteves, Kanga Akale*

Edycji szał trwa

Niemcy
Bramkarze: Oliver Kahn, Frank Rost, Jens Lehmann
Obrońcy: Christian Wörns, Tobias Rau, Arne Friedrich, Frank Baumann, Marko Rehmer
Pomocnicy: Carsten Ramelow, Jörg Böhme, Torsten Frings, Dietmar Hamann, Bernd Schneider, Jens Jeremies, Sebastian Kehl, Michael Ballack, Sebastian Deisler
Napastnicy: Fredi Bobic, Miroslav Klose, Benjamin Lauth, Kevin Kuranyi, Paul Freier, Oliver Neuville

Bordeaux
Odeszli: DF Alexei Smertin (FREE), DF Kodjo Afanou (FREE), MF Cedrick Fiston (FREE), MF Savio (Real Madrid), MF Camel Meriem (Marseille).
Przyszli: DF#6 Franck Jurietti (Monaco) MF#8 Albert Celades (Real Madrid) *Deivid, Paulo Costa, Albert Riera*

Lyon
Odeszli: MF Philippe Violeau (Auxerre), DF Jeremie Brechet (Internazionale)
Przyszli: DF#12 Anthony Reveillere (Valencia), FW#9 Giovane Elber (Bayern Munich), *Bryan Bergougnoux, Julien Viale, Mickael Essien, Florent Malouda*

Olympique Marseille
Odeszli: DF Eduardo Tuzzio (FREE), DF Loris Reina (FREE), MF Salomon Olembe (Leeds), MF Piotr Świerczewski (FREE... Bo Lecha nie ma ;)), FW Lamine Sakho (Leeds), FW Ibrahima Bakayoko (FREE)
Przyszli: FW#20 Steve Marlet (Fulham), MF#18 Camel Meriem (Bordeaux), FW#9 Ahmed „Mido" Hossam (Egipt), MF#7 Sylvain N'Diaye (Senegal), DF#23 Habib Beye (Senegal), *Stephan Vachousek, Didier Drogba*

Paris Saint-Germain
Odeszli: GK Stephane Gillet (FREE), DF Didier Domi (Leeds) DF Lionel Potillon (Real Sociedad), DF Cristobal (FREE), DF Francis Llacer (FREE), MF Anrdre Luiz Moreira (FREE), MF Filipe Andrade Teixeira (FREE), FW Aloisio (FREE), FW Martin Cardetti (FREE)
Przyszli: DF#12 Talal El Karkouri (Maroko), DF#13 Eric Cubilier (Monaco), DF#3 Juan Pablo Sorin (Barcelona), MF#10 Branko Boskovic (Serbia i Czarnogóra), MF#18 Slim Benachour (Tunezja), *Chiguy Lucau, Jose Pierre-Fanfan, Reinaldo, Modeste M'Bami, Bernard Mendy*

RC Lens
Odeszli: GK Joe Cannon (FREE), DF Zoumana Camara (Leeds), DF Ferdinand Coly (Perugia), MF Antoine Sibierski (Manchester City), MF Stéphane Pédron (FREE), MF Jocelyn Blanchard (FREE), FW Tony Vairelles (FREE)
Przyszli: *Bruno Rodriguez, Patrick Barul*

Bayer Leverkusen
Odeszli: DF Thomas Kleine (FREE), MF Pascal Ojigwe (FREE), MF Boris Zivkovic (FREE), MF Jan Simak (FREE), FW Thomas Brdaric (FREE)
Przyszli: DF#15 Ingo Hertzsch (Hamburg), *Clemens Fritz*

Bayern Munich
Odeszli: GK Stefan Wessels (FREE), MF Michael Tarnat (Manchester City), MF Niko Kovac (Hertha Berlin), MF Markus Feulner (FREE), FW Giovane Elber (Lyon)
Przyszli: DF#15 Tobias Rau (Niemcy), *Martin Demichelis, Michael Rensing, Jan Schlösser*

Borussia Dortmund
Odeszli: GK Jens Lehmann (Arsenal), MF Jörg Heinrich (FREE), DF Florian Thorwart (FREE)
Przyszli: GK#26 Guillame Warmuz (Arsenal), DF#28 Andre Bergdolmo (Ajax), MF#6 Flavio Conceicao (Real Madrid), MF#15 Niclas Jensen (Manchester City)

Hamburger SV
Odeszli: DF Michael Baur (FREE), DF Ingo Hertzsch (Leverkusen), MF Cristian Ledesma (FREE), MF Martin Groth (FREE), MF Richard Kitzbichler (FREE), MF Roda Antar (FREE), FW Erik Meijer (FREE), FW Kim Christensen (FREE)
Przyszli: MF#22 Stefan Beinlich (Hertha Berlin), *Bastian Reinhardt, Alexander Meier*

Hertha Berlin
Odeszli: DF Eyjolfur Sverrisson (FREE), DF Rob Maas (FREE), MF Stefan Beinlich (Hamburg), MF Rene Tretschok (FREE), MF Nene (FREE), FW Michael Preetz (FREE), FW Alex Alves (FREE), FW Benjamin Köhler (FREE)
Przyszli: MF#5 Niko Kovac (Bayern Munich), FW#11 Artur Wichniarek (Polska), FW#13 Fredi Bobic (Niemcy), *Alexander Madlung*

Schalke 04
Odeszli: GK Oliver Reck (FREE), MF Marc Wilmots (FREE), MF Andreas Möller (FREE)
Przyszli: *Jochen Seitz, Simon Cziommer, Hamit Altintop, Eduardo Alcides, Levan Kobiashvilli*

Werder Bremen
Odeszli: GK Jakub Wierzchowski (FREE), DF Mike Barten (FREE), DF Frank Verlaat (FREE), MF Razundara Tjikuzu (FREE)
Przyszli: MF#5 Umit Davala (Galatasaray), *Andreas Reinke, Valerien Ismael, Holger Wehlage*

Olympiakos Pireus
Odszedł: MF Giorgios Karagounis (Internazionale)

AC Milan
Odeszli: DF Jose Antonio Chamot (FREE), DF Roque Junior (Leeds), MF Samuele Dalla Bona (Bologna), MF Thomas Helveg (Internazionale), MF Catilina Aubameyang (FREE), MF Ibrahim Ba (FREE)
Przyszli: DF#16 Giuseppe Pancaro (Lazio) DF#2 Cafu (Roma), *Kaka, Marco Borriello*

AS Roma
Odeszli: DF Cafu (AC Milan), GK Francesco Antonioli (FREE), DF Aldair (FREE)
Przyszli: GK#3 Cristiano Lupatelli (Chievo), MF#4 Cristian Chivu (Ajax), FW#23 John Alieu Carew (Valencia), *Mancini*

Bologna
Odeszli: FW Julio Cruz (Internazionale), FW Della Rocca (FREE), DF Paulo Vanoli (Rangers), MF Alessandro Frara (FREE), DF Michele Paramatti (FREE), DF Giulio Falcone (FREE), MF Renato Olive (FREE)
Przyszli: GK#12 Alex Manninger (Austria), MF#8 Samuele Dalla Bona (AC Milan), FW#17 Igli Tare (Brescia), MF Andres Guly (Internazionale), *Texeira de Souza Juarez, Fabio Pecchia, Fausto Rossini*

Brescia
Odeszli: GK Matteo Sereni (Lazio), GK Davide Micillo (FREE), DF Anthony Seric (FREE), MF Stephen Appiah (Juventus), MF Emanuele Filippini (Parma) FW Igli Tare (Bologna), FW Luca Toni (FREE)
Przyszli: MF#32 Luigi Di Biagio (Internazionale), FW#29 Andrea Caracciolo (Perugia), *Filippo Maniero, Luca Castellazzi*

Chievo
Odeszli: GK Marco Ambrosio (Chelsea), GK Lupatelli (Roma), DF Nicola Legrottaglie (Juventus), FW Lilian Nalis (FREE), FW Oliver Bierhoff (FREE)
Przyszli: GK#1 Luca Marchegiani (Lazio), MF#8 Roberto Baronio (Perugia), *Amauri de Oliveira Carvalho*

Internazionale
Odeszli: MF Stephane Dalmat (Tottenham), FW Hernan Crespo (Chelsea), MF Dominco Morfeo (Parma), MF Sergio Conceicao (Lazio), MF Andres Guly (Bologna), DF Nelson Vivas (FREE), MF Luigi Di Biagio (Brescia)
Przyszli: DF#31 Jeremie Brechet (Lyon), MF#18 Kily Gonzalez (Valencia), MF#7 Andy van der Meyde (Ajax), MF Khalilou Fadiga (Auxerre), MF#8 Sabri Lamouchi (Parma), MF#19 Giorgios Karagounis (Panathinaikos), MF#13 Thomas Helveg (AC Milan), FW#9 Julio Cruz (Bolgna)

Juventus
Przyszli: DF#23 Nicola Legrottaglie (Chievo), MF#18 Stephen Appiah (Brescia), FW#9 Fabrizio Miccoli (Perugia), *Enzo Maresca*

Lazio
Odeszli: GK Luka Marchegiani (Chievo), DF Giuseppe Pancaro (Milan), MF Dino Baggio (Blackburn), MF Lucas Castroman (Udinese), MF Diego Simeone (Atletico Madrid), FW Enrico Chiesa (FREE)
Przyszli: GK#33 Matteo Sereni (Brescia), MF#53 Sergio Conceicao (Internazionale), MF#4 Demetrio Albertini (Atletico Madrid), FW#18 Roberto Muzzi (Udinese) *Ousmane Dabo, Luciano Zauri*

Parma
Odeszli: GK Claudio Taffarel (FREE), MF Sabri Lamouchi (Internazionale), FW Adrian Mutu (Chelsea)
Przyszli: MF#17 Emanuele Filippini (Brescia), MF#10 Domenico Morfeo (Internazionale), MF#30 Manuele Blasi (Perugia).

Perugia
Odeszli: MF Roberto Baronio (Chievo), MF Manuele Blasi (Parma), FW Fabrizio Miccoli (Juventus), FW Andrea Caracciolo (Brescia)
Przyszli: DF#30 Ferdinand Coly (RC Lens), *Jamal Alioui, Jay Bothroyd*

Udinese
Odeszli: DF Regis Genaux (FREE), DF Andrea Sottil (FREE), FW Roberto Muzzi (Lazio), FW Silva do Santos Warley (FREE)
Przyszli: FW#11 Dino Fava (FREE), MF#7 Lucas Castroman (Lazio), *Henok Goitom, Michele Pazienza, Ali Sulley Muntari*

Ajax Amsterdam
Odeszli: GK Joey Didulica (FREE), DF Andre Bergdolmo (Borussia Dortmund), MF Christian Chivu (Roma), MF Richard Witschge (FREE), MF Stefano Seedorf (FREE), FW Andy van der Meyde (Internazionale), FW Nikos Machlas (FREE)
Przyszli: DF#23 Zdenek Grygera (Sparta Prague), FW#7 Tom Soetaers (Belgia), FW#19 Wesley Sonck (Belgia), *Julien Escude, Nicolae Mitea*

Feyenoord
Odeszli: GK Carlo L'Ami (FREE), DF Brett Emerton (Blackburn), MF Paul Bosvelt (Manchester City), FW Bonaventure Kalou (Auxerre), FW Pierre van Hooijdonk (Fenerbahce), FW Leonardo (FREE)
Przyszli: *Hossam Ghaly, Alfred Schreuder, Peter van den Berg, Salomon Kalou, Dirk Kuyt, Danko Lazovic*

PSV Eindhoven
Odeszli: FW Arnold Bruggink (FREE), FW Gieorgi Gakhokidze (FREE)
Przyszedł: *Johan Vonlanthen*

Benfica
Odeszli: DF Paulo Cabral (FREE), DF João Manuel Pinto (FREE), MF Emilio Peixe (FREE) **Przyszli:** *Luizao, Fernando Aguiar, Alex*

FC Porto
Odeszli: MF Candido Costa (FREE), MF Nuno Capucho (Rangers), FW Helder Postiga (Tottenham Hotspur), FW Clayton (Sporting Lisbon)
Przyszli: MF#25 Ricardo Fernandes (Sporting Lisbon), FW#77 Benni McCarthy (Celta Vigo), *Bruno Moraes, Pedro Mendes, Bosingwa*

Sporting Lisbon
Odeszli: DF Cesar Prates (Galatasaray), MF Ricardo Fernandes (FC Porto), MF Ricardo Quaresma (Barcelona), FW Mario Jardel (FREE), FW Cristiano Ronaldo (Manchester Utd)
Przyszli: MF#26 Fabio Rochemback (Barcelona), FW#29 Clayton (FC Porto)

Celtic Glasgow
Odeszli: DF Tom Boyd (FREE), MF Colin Healy (FREE), MF Mark Fotheringham (FREE)
Przyszli: DF#23 Stanislav Varga (Słowacja) *Michael Gray, Liam Miller, Craig Beattie, Ross Wallace*

Glasgow Rangers
Odeszli: DF Jerome Bonissel (Fulham), DF Lorenzo Amoruso (Blackburn), DF Arthur Numan (FREE), DF Bert Konterman (FREE), DF Dan Eggen (FREE), MF Barry Ferguson (Blackburn), MF Neil McCann (FREE), FW Claudio Caniggia (FREE)
Przyszli: DF#16 Paulo Vanoli (Bologna), MF#20 Nuno Capucho (FC Porto), MF#4 Emerson (Atletico Madrid), DF#25 Henning Berg (Blackburn), *Zura Khizanishvili*

Atletico Madrid
Odeszli: GK Esteban (FREE), DF Fabricio Colocinni (FREE), MF Demetrio Albertini (Lazio), MF Emerson (Rangers), MF Domingo Nagore (FREE), FW Luis Garcia (Barcelona), FW Jose Mari (FREE)
Przyszli: MF#3 De los Santos (Valencia), MF#14 Diego Simeone (Lazio), FW#21 Demis Nikolaidis (Grecja), *Ariel Ibagaza, Kiki Musampa, Matias Lequi, Nano, Alvaro Novo, Rodrigo Fabri, Juanma, Veljko Paunovic, Juan Manuel Ortiz*

Real Betis
Odeszli: GK Ronny Gaspercic (FREE)
Przyszli: DF#25 Alejandro Lembo (Urugwaj), FW#24 Martin Palermo (PES Shop - Unlock Players), FW#19 Jorge Lopez Tote (Real Madrid), *Pedro Contreras, Ismael Lopez*

Celta Vigo
Odeszli: MF Doriva (FREE), FW Benni McCarthy (FC Porto)
Przyszli: DF#15 Pablo Contreras (Chile), FW#9 Savo Milosevic (Serbia i Czarnogóra)

Deportivo La Coruna
Odszedł: FW Roy Makaay (Bayern Munich)
Przyszli: *Djalminha, Pedro Munitis, Jacques Songo'o, Walter Pandiani*

Barcelona
Odeszli: DF Juan Pablo Sorin (PSG), MF Fabio Rochemback (Sporting Lisbon), MF Gaizka Mendieta (FREE), MF Juan Roman Riquelme (FREE)
Przyszli: DF#12 van Bronckhorst (Arsenal), MF#20 Ricardo Quaresma (Sporting Lisbon), MF#22 Luis Garcia (Atletico Madrid)

Real Madrid
Odeszli: FW Fernando Morientes (Monaco), MF Steve McManaman (Manchester City), MF Albert Celades (Bordeaux), MF Flavio Conceicao (Borussia Dortmund), MF Valdo (FREE), FW Jorge Lopez Tote (Real Betis)

Real Sociedad
Odeszli: MF Dmitry Khokhlov (FREE), MF Tayfun Korkut (FREE)
Przyszli: DF#22 Lionel Potillon (PSG), MF#19 Lee Chun-Soo (Korea Płd.)

Valencia
Odeszli: DF Anthony Reveillere (Lyon), DF Miroslav Djukic (FREE), MF Kily Gonzalez (Internazionale), MF De los Santos (Atletico Madrid), FW John Alieu Carew (Roma), FW Salva Ballesta (FREE)
Przyszli: *Mohammed Sissoko, Ricardo Oliveira, Nestor Canobbio*

Fenerbahce
Odszedł: DF Ercan Abdullah (Galatasaray)
Przyszedł: FW#17 Pierre van Hooijdonk (Feyenoord)

Galatasaray
Odeszli: GK Inan Kerem (FREE), DF Inceefe Vedat (FREE), DF Asik Emre (FREE), DF Abel Xavier (FREE), MF Umit Davala (Werder Bremen), MF Kaya Suat (FREE), FW Haim Revivo (FREE)
Przyszli: DF#22 Ercan Abdullah (Fenerbahce), DF#5 Frank De Boer (Holandia), DF#29 Cesar Prates (Sporting Lisbon), FW#10 Hakan Sukur (Blackburn), *Gabriel Tamas, Sabri Sarioglu, Orhan Ak*

Wielcy nieobecni

Nie będę niestety podawał wyglądu zawodników, tylko suche statystyki. O resztę postarajcie się sami i oczywiście nie bójcie się stworzonymi graczami podzielić z innym fanami PES3.

Kaka #22	Mancini #30
Brazylia/AC Milan	Brazylia/AS Roma
OMF/CF/WG	SB/SMF
Foot: R	Foot: R
Attack 84	Attack 77
Defence 58	Defence 78
Balance 86	Balance 81
Stamina 85	Stamina 87
Top Speed 84	Top Speed 84
Acceleration 86	Acceleration 85
Response 80	Response 77
Agility 86	Agility 79
Dribble Accuracy 91	Dribble Accuracy 86
Dribble Speed 83	Dribble Speed 83
Short Pass Accuracy 85	Short Pass Accuracy 75
Short Pass Speed 80	Short Pass Speed 77
Long Pass Accuracy 87	Long Pass Accuracy 77
Long Pass Speed 83	Long Pass Speed 80
Shot Accuracy 83	Shot Accuracy 73
Shot Power 85	Shot Power 92
Shot Technique 83	Shot Technique 79
Free Kick Accuracy 82	Free Kick Accuracy 82
Curling 84	Curling 80
Header 71	Header 68
Jump 80	Jump 81
Technique 91	Technique 81
Aggression 69	Aggression 75
Mentality 78	Mentality 79
Consistency 6	Consistency 7
Keeper Skills 50	Keeper Skills 50
Team Work 79	Team Work 78
Conditioning 7	Conditioning 7
Weak Foot Accuracy 6	Weak Foot Accuracy 6
Dribble Ability *	Dribble Ability *
Reaction *	

MOBILE ARENA

Nowa zaJAVkA czyli gry na komórki i inne dziwadła

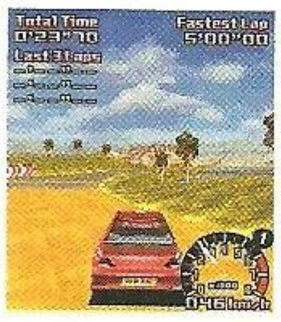
Gry Java zdobywają coraz większą popularność. Dobitnie świadczą o tym wyniki sprzedaży niektórych tytułów. A tymczasem pewnego dnia w Warszawie... [OG]

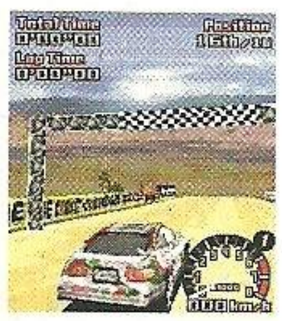
26 listopada...

... Odbyło się śniadanie prasowe zorganizowane przez Nokię, na którym zaprezentowano działanie N-Gage Arena. Pokaz oparty był na możliwościach gry Tomb Raider. Nokia spełniła obietnice i wszystko to, co jeszcze kilka miesięcy wydawało się mrzonką jest teraz rzeczywistością dostępną dla każdego użytkownika N-Gage, nawet w Polsce. W menu głównym gry jest dostępna opcja zalogowania do serwisu. Co ciekawe, Nokia zdecydowała się na wykorzystanie tańszego sposobu na łączenie z internetem, ponieważ gry nie będą używały wap'owskiego punktu dostępowego. Modem w N-Gage oszuka sieć i będzie udawał, że transmituje dane do komputera, a nie prosto do modułu w konsolofonie. Co to nam daje? U polskich operatorów paczka danych do WAP'u to średnio 10 kB i kosztuje około 30 groszy. Natomiast w połączeniu, które wykorzystuje N-Gage dane naliczane są po 100 kB, co kosztuje około 50 groszy. To doskonały pomysł.

Po wejściu do serwisu gracz natychmiast jest kierowany do działu, odpowiedzialnego za dany tytuł; nie da się obejrzeć reszty materiałów zamieszczonych na stronie. Dostępne są trzy opcje. Pierwsza to ściągnięcie podpowiedzi w formie krótkiego filmu. Do każdego poziomu przypisanych jest po kilka takich podpowiedzi, obrazujących na przykład, jak dostać się do trudno dostępnego miejsca. Jest to rozwiązane w przyjazny dla użytkownika i jego kieszeni sposób. Tu nie ściągamy prawdziwego filmu, tylko kawałek kodu, który „powie" Larze, co, jak i gdzie ma wykonać. Na takiej zasadzie zbudowane są wszystkie usługi oferowane w N-Gage Arena, co powoduje, że jest to relatywnie niedroga zabawa.

Drugą opcją jest nagranie własnego filmu i udostępnienie go na N-Gage Arena. Wszystko





wykonuje się bardzo prosto, jest nawet możliwość zatrzymywania akcji i robienia matriksowych objazdów kamerą. Zabawne. Trzecią możliwością jest walka „online", ale nie tak do końca. Założenie jest takie: pozwolić grać w sieci w każdym miejscu. Twórcy musieli wziąć pod uwagę takie kwestie, jak niestabilność połączenia GPRS, różnice czasowe oraz drogie opłaty za przesyłanie danych między sieciami. Dlatego nie łączymy się bezpośrednio z czekającym rywalem, ale jego „duchem", który reprezentuje jego najlepsze osiągnięcia. Jedynym dostępnym trybem w Tomb Raider jest bieganie po poziomie i zbieranie kryształów w odpowiedniej kolejności. Kto zrobi to szybciej wygrywa i zgarnia punkty. Pan, który prezentował tą część znajduje się na szóstym miejscu w światowym rankingu. Brawo. Ogólnie rzecz biorąc N-Gage Arena zaczyna nabierać jakiś konkretnych kształtów, a jej oferta, choć nie powalająca ilościowo, prezentuje się bardzo ciekawie.

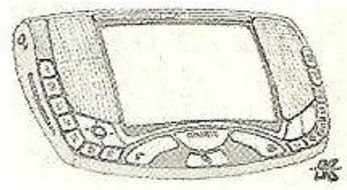
Z nowości na spotkaniu zaprezentowano obrazki z wczesnej wersji FIFA 2004 oraz trochę więcej materiałów o Sega Rally. Wyraźnie widać, że producentów czeka jeszcze długa droga, ale są już pierwsze pewne informacje na temat ścigałki Segi. Po pierwsze, całe środowisko będzie wykonane w 3D, zarówno auta, jak trasa i wszystkie obiekty. Po drugie, wysoka rozdzielczość ekraniku doskonale wpływa na jakość prezentowanej grafiki. Bez trudu da się dostrzec wiele szczegółów, których byśmy nie zobaczyli na GBA, na przykład napisy na samochodach. Po trzecie, jeśli tylko fizyka nie zawiedzie, będzie dobra gra. Zresztą sprawdźcie shoty.

Nowe konsolki?

I proszę bardzo, nie trzeba było długo czekać, aby za Nokią podążyły kolejne firmy i zapowiedziały swoje multimedialne zabawki. Tiger Telematic przedstawił niedawno prototyp przenośnej konsolki do gier - Gametrac. Sprzęcik będzie działał pod systemem Windows CE.NET (jest to najnowszy system Microsoftu wpychany do komputerów przenośnych), co od razu stawia go wyżej niż dotychczasowe hybrydy. Po prostu dzięki CE.NET urządzenie będzie kompatybilne z tonami programów, które zostały przygotowane na ten system. Poza tym konsolka będzie wyposażona w trochę nietypowe moduły, między innymi będzie możliwość transmisji GPRS, GSM (nie potwierdzono, czy będzie można dzwonić), robienia fotek (aparat cyfrowy), przesyłania danych po Bluetooth, wysyłania SMS'ów i MMS'ów oraz słuchania muzyki w MP3 i odtwarzanie filmów MPEG 4. Granie? A tak, będzie i to. Gametrac zostanie wyposażony w sprzętowe wsparcie dla silnika Morphun 3D (wspominałem o nim w 59 N+), w kilka osób zagramy lokalnie po Bluetooth. Ekranik TFT będzie zdolny do wyświetlenia 65 tysięcy kolorów (N-Gage tylko 4 tys.). Nie zabraknie oczywiście wbudowanego czytnika kart pamięci MMC.

Zastanawiacie się skąd nazwa przywołująca na myśl namierzanie? Podobno dzięki Gametrac rodzice namierzą swoje pociechy. Zabawka najpierw wyląduje w Anglii i będzie kierowana raczej do młodszych odbiorców.

Konsolkę przenośną zapowiedział jakiś czas temu także Siemens! Konkurencyjny dla N-Gage produkt nosi kodową nazwę MP 65, ale nie możemy o nim za dużo napisać, ponieważ dane techniczne są trzymane w ścisłej tajemnicy. Co się już niebawem zmieni, ponieważ firma ma poważne plany jeśli chodzi o to urządzenie i zamierza zawojować rynek, przejąć władze na światem, a może nawet i więcej!



Wstrząśnięte telefony

Kolejne objawienie. Koderzy z Bobbee Tec (www.bobbeetec.com) opracowali bardzo wydajny silnik o nazwie DRG 3D, który będzie działał na N-Gage, GameBoy Advance, Nokii 3650, 6600, 7650, Siemensie SX-1 oraz SonyEricsson P800. Dzięki niemu możliwe będzie przeniesienie takich gier, jak Quake czy Quake 2 na te małe urządzenia. Pamiętacie, jak jaraliśmy się Doomem na GBA? Kto by wtedy przypuszczał, że nierealne stanie się rzeczywistością. Co prawda, Quake może nigdy nie pojawić się na GBA, ale jeśli ktoś zainteresuje się tym silnikiem może stworzyć równie dobrą i ładną grę. Pierwsze filmy pokazujące możliwości silnika prezentują się bardzo ciekawie. Doskonale widać, że wszystko śmiga nadzwyczaj płynnie oferując jednocześnie całą paletę efektów dostępnych dotychczas jedynie na PeCetach. Na przykład? Wszystkie obiekty są w 3D (zero sprite'ów), dynamiczne oświetlenie, cienie, animowane powierzchnie (nawet niebo jest renderowane), tzw. freelook, czyli ustawianie kamery pod dowolnym kątem. W kodzie zostały zawarte algorytmy obliczające fizykę, ruch i kolizje wszystkich obiektów a nawet 32-kanałowy dźwięk (muzyka plus wszelkie efekty).

Gry, gry, gryyyy!

Shoot&Splash

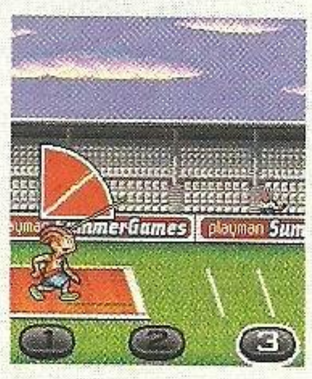
To zbiór czterech gierek. Pływanie polega na wciskaniu w odpowiednim momencie 1 i 0. Proste, ale zabawne.

W skokach do wody należy dobrze się odbić wciskając trzy razy przycisk, a podczas lotu tak ustawić zawodnika, aby wylądował pionowo w wodzie. Po wykonanym skoku sędziowie naliczają punkty. Strzelanie z łuku opiera się na zasadzie odpychających się magnesów – celownik chce być wszędzie tylko nie w środku tarczy. Strzelanie do lotek to moim zdaniem najbardziej emocjonująca dyscyplina – to nic innego, jak idea Dance Dance Revolution ze strzelbą w łapce. Grafika oraz efekty dźwiękowe są rewelacyjne. Jest to jedna z ładniejszych gier, jakie do tej pory powstały na telefony komórkowe. Woda faluje i odbija otoczenie, jest nawet pseudo 3D. Są mistrzostwa, pojedynczy pojedynek oraz trening. Nic tylko grać.

Ocena: 9/10

Wydawca: Mr. Goodliving

Summer Games 2004



To druga w tym miesiącu składanka prostych, ale nadzwyczaj miodnych i ładnych gierek. Tym razem mamy tu aż pięć dyscyplin, rozgrywanych na letnich igrzyskach. Jest rzut dyskiem, oszczepem, bieg na sto metrów, sto dziesięć metrów przez płotki oraz skok w dal. Wszystkie opierają się na tej samej zasadzie - klepaniu przycisków w odpowiedniej kolejności. Ale jest to tak skonstruowane, że obędzie się bez nawalania bez opamiętania, byle szybciej.

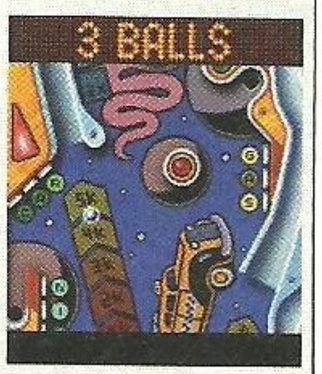
A co najważniejsze każda z dyscyplin oferuje zabawę do siedmiu osób. Wystarczy po skończonej turze podać telefon koledze. To wprawdzie nie zastąpi prawdziwej rywalizacji po Bluetooth, ale i tak podczas takiej zabawy podróże mijają zastraszająco szybko.

Co prawda nadciąga zima, ale może właśnie Summer Games rozgrzeje znudzonych. Ocena nieco niższa niż Shoot&Splash za mniejsze zróżnicowanie minigierek. Ale i tak warto!

Ocena: 8/10

Wydawca: Mr. Goodliving

Space Taxi Pinball



Jak sama nazwa wskazuje jest to gra ze stołami w rolach głównych. A właściwie jednym. Ale za to jakim! Zacznijmy od tego, jak to wygląda. Stół jest bardzo szczegółowy, zostały na nim umieszczone wszystkie charakterystyczne elementy, których po prostu nie mogło zabraknąć. Ekran jest płynnie przesuwany, kula zachowuje się bardzo realistycznie, a samo sterowanie nie mogło być łatwiejsze. Bilę odbija się dwoma przyciskami programowalnymi, które znajdziecie pod ekranikiem. Zabawie towarzyszy miła muzyka oraz wiele fajnych efektów graficznych. Choć zabawa nie jest za bardzo skomplikowana, zapalonym fanom pinballi powinna starczyć co najmniej na kilka długich podróży, ponieważ wyniki da się piłować w nieskończoność. A jak wiadomo to właśnie jest najważniejsze w takich pozycjach. Space Taxi jest kolejną pozytywną gierką ze stajni Mr. Goodliving. Dla fanów najlepszy komórkowy pinball na rynku.

Ocena: 7/10

Wydawca: Mr. Goodliving

Siemens S55

Niedługo ta słuchawka stanie sie bardzo popularna, ponieważ za przystępną cene oferuje możliwości aparatów z wyższej półki, a niektóre nawet wyprzedza! Choć w pewnych aspektach może wydawać się przestarzała, o czym dowiecie sie z opisu.

Charakterystyka:

Ekran: 101x80; 256 kolorów
Klawisze: wygodne, duże, wystarczy lekki nacisk, schodkowe ułożenie
Pamięć: 920kB
Wybór gier: duży, ale tylko w Java 1.0

Inne:

- Bluetooth, podczerwień, kabel RS232
- Możliwość podłączenia aparatu z lampą błyskową!
- MMS'y

Ciekawostki:

- Możliwość dołączania do MMS'a kilku elementów tego samego rodzaju oraz ustawienie czasu ich wyświetlania!
- Przeglądanie plików w telefonie za pomocą specjalnego programu
- Wysyłanie e-maili z załącznikami
- Schematy kolorystyczne wyglądu menu

Plusy:

- Dobre klawisze, wygodnie leży w dłoni,
- Dużo obsługiwanych formatów

Minusy:

- Za mało pamięci
- Słaby ekranik

LOGOSY

Do telefonów Nokia i Siemens

Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXXXX symbolizują loga - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

Manhunt

PS2

Kody

Poniższe kody stają się dostępne dopiero po zaliczeniu podanych w nawiasie poziomów na pięć gwiazdek, co jest możliwe wyłącznie na poziomie Hardcore. Kody wklepujemy na ekranie tytułowym.

Szybkobiegacz (Poziomy 1 i 2) R2, R2, L1, R2, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo

Cisza (Poziomy 3 i 4) R1, L1, R2, L1, Prawo, Lewo, Lewo, Lewo

Regeneracja (Poziomy 5 i 6) R2, Prawo, Kółko, R2, L2, Dół, Kółko, Lewo

Pełny ekwipunek (Poziomy 7 i 8) R1, R1, Trójkąt, Kółko, Kwadrat, L2, L1, Dół

Pełny ekwipunek (Poziomy 9 i 10) R1, R2, L1, L2, Dół, Góra, Lewo, Góra

Super piącha (Poziomy 11 i 12) L1, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, Kółko, Kółko, Kółko, R1

Królicza „skórka" (Poziomy 13 i 14) Lewo, R1, R1, Trójkąt, R1, R1, Kwadrat, L1

Małpia „skórka" (Poziomy 15 i 16) Kwadrat, Kwadrat, R2, Dół, Trójkąt, Kwadrat, Kółko, Dół

Niewidzialność (Poziomy 17 i 18) Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Dół, Kwadrat, Dół, Kółko, Góra

Świńska „skórka" (Poziomy 19 i 20) Góra, Dół, Lewo, Lewo, R1, R2, L1, L1

Tryb boski

Po ukończeniu gry na poziomie Fetish wklep poniższy kod na ekranie tytułowym: Dół, Dół, Kółko, Góra, Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, R2, Góra, Góra, L1, Trójkąt - „jesteś bogiem, tylko uświadom to sobie...".

Gierki bonusowe

Aby odblokować poniższe gierki trzeba na każdym z podanych poziomów zdobyć minimum trzy gwiazdki. Gierki odblokowują się dopiero po przejściu każdego z pięciu poziomów.

Hard as Nails: zdobądź trzy gwiazdki na poziomach 1-5.

Brawl Game: zdobądź trzy gwiazdki na poziomach 6-10.

Monkey See, Monkey Die!: zdobądź trzy gwiazdki na poziomach 11-15.

Time 2 Die: zdobądź trzy gwiazdki 16-20.

Legacy of Kain Defiance

PS2

Tube Reaver

W dowolnym momencie podczas gry Kainem spauzuj grę i wklep: GÓRA, DÓŁ, LEWO, PRAWO, R2, L2, TRÓJKĄT, DÓŁ, KÓŁKO. Gdy ponownie zaczniesz grać Kain wykrzyknie „Beware the tube!" i przez resztę zabawy będzie walczył kartonową tubą zamiast Reaverem. Kod działa tylko na Kainam, Raziel nie może walczyć tym "potężnym" orężem.

MOH Rising Sun

PS2

Kody

Wklep poniższe kody w menu z hasłami.

BUTTERFLY - odblokuj wszystkie misje

TANG - ochrona przed kulami

GOBY - nieskończona ilość amunicji

MANDARIN - „głowa" Achillesa

PUFFER - snajper

TRIGGER - niewidzialni żołnierze

HOGFISH - perfekcjonista

DAMSEL - gumowe granaty

SPINEFOOT - wielkie łapy

SEAHORSE - faceci w kapeluszach

TILEFISH - srebrne kule

MOH Rising Sun

Xbox

Kody

Wklep poniższe kody w menu z hasłami.

TUSKFISH - odblokuj wszystkie misje

BANNER - nietykalność

WRASSE - ochrona przed kulami

JAWFISH - nieskończona ilość amunicji

BATFISH - srebrne kule

CARDINAL - „głowa" Achillesa

PARROT - niewidzialni żołnierze

DOTTYBACK - faceci w kapeluszach

BETTA - gumowe granaty

MOH Rising Sun

GCN

Kody

Wklep poniższe kody w menu z hasłami.

BENGAL - nieśmiertelność

GOURAMI - ochrona przed kulami

DISCUS - nieskończona ilość amunicji

PLECO - srebrne kule

MOOR - gumowe granaty

CICHLID - „głowa" Achillesa

ZEBRA - niewidzialni żołnierze

TETRA - faceci w kapeluszach

BOTIA - perfekcjonista

I-Ninja

PS2

Battle Arena

Aby odblokować Battle Arena zdobądź wszystkie stopnie wtajemniczenia (czyli pasy). Potem powinieneś dostać pas mistrzowski, a Battle Arena stanie się dostępna na Robot Beach.

Haunted Mansion

Ps2

Skeleton Zeke

By grać postacią Skeleton Zeke, wciśnij i przytrzymaj poniższą kombinację, gdy na ekranie pojawią się prawa autorskie i napisy ostrzegające przed kopiowaniem itp. Trójkąt, Kółko, Kwadrat, X.

Nietykalność

Przytrzymaj Prawo na krzyżaku i wklep: Kwadrat, Kółko, Kółko, Kółko, Kwadrat, Kółko, Trójkąt, X.

Wybór poziomów

Przytrzymaj Prawo na krzyżaku i wklep: Kółko, Kółko, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat, Kółko, X.

Bronie

Przytrzymaj Prawo na krzyżaku i wklep: Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, Trójkąt, Kółko, Kółko, Kółko, X.

Need for Speed Underground

PS2

W głównym menu wklep poniższe kody:

Wszystkie tory Drag - Prawo, Kwadrat, Lewo, R1, Kwadrat, L1, L2, R2.

Wszystkie tory Drift - Lewo, Lewo, Lewo, Lewo, Prawo, R2, R1, L2.

Wszystkie trasy Circuit - Dół, R1, R1, R1, R2, R2, R2, Kwadrat.

Wszystkie trasy Sprint - Góra, R2, R2, R2, R1, Dół, Dół, Dół.

Fizyka z trybu Drift we wszystkich trybach - R1, Góra, Góra, Góra, Dół, Dół, Dół, L1.

Need for Speed Underground

Xbox

W głównym menu wklep poniższe kody:

Wszystkie trasy Circuit - Dół, R, R, R, Czarny, Czarny, Czarny, X.

Wszystkie tory Drag - Prawo, X, Lewo, R, X, L, Biały, Czarny.

Wszystkie tory Drift - Prawo, Prawo, Prawo, Prawo, Lewo, Czarny, R, Biały lub Lewo, Lewo, Lewo, Lewo, Prawo, Czarny, R, Biały.

Wszystkie trasy Sprint - Góra, Czarny, Czarny, Czarny, R, Dół, Dół, Dół.

Fizyka z trybu Drift na innych trasach - R, Góra, Góra, Góra, Dół, Dół, Dół, L.

Ratchet & Clank 2

PS2

Nagrody za Skill Pointy

Poniższe nagrody można uzyskać po zebraniu wymaganej liczby Skill Points:

5: wielkogłowy Ratchet

7: Ratchet we fraku

10: wielkogłowy Clank

12: lustrzane poziomy

15: wielkogłowe postacie NPC

20: strój klowna

25: wielkogłowi przeciwnicy

30: Beach Boy

Poziom Insomniac Museum

Na planecie Otwock (hehehehe) stań na fontannie o godzinie 3 w nocy, a teleport przeniesie postać na poziom-muzem. Można się też nań dostać używając menu Short Cuts (skróty), które zdobywa się po wygraniu z ostatnim bossem i zdobyciu wszystkich broni, modyfikacji i Skill Pointów. W muzeum można zobaczyć projekty poziomów i postaci, które w końcu nie znalazły się w ostatecznej wersji gry.

Terminator 3: Rise of the Machines

PS2

Kody

W menu z kodami wklep:

Nietykalność - Kwadrat, Kwadrat, X, Trójkąt, X, Kółko, X, Kółko.

Nieskończona ilość amunicji - X, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, X, Kółko, X, Kwadrat.

Wszystkie „przyszłościowe" bronie - X, X, X, Trójkąt, Kółko, Kółko, Kwadrat, X.

Wszystkie „współczesne" bronie - Kółko, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, X, Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat.

Poczwórne obrażenia - Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat, X, Kółko, Kwadrat.

Automatyczne zakończenie misji - Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, Kółko, X, Kwadrat, Trójkąt.

Walcz z TX w formie szkieletu w każdej potyczce - Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, X, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt, Trójkąt.

50% więcej zdrowia w walce z TX - Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat, X, Kółko, Trójkąt, Kwadrat, Kółko.

TX ma 50% więcej zdrowia podczas walki - Kwadrat, Trójkąt, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, X, Kółko, X.

Wszystkie poziomy - Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, Kółko, Kółko, Trójkąt, Trójkąt.

Crash Nitro Kart

PS2

Ukryte postacie

Wykonaj podane zadania, aby odkryć poszczególne postacie.

Dingodile: zdobądź Red Gem Cup.

Fake Crash: w Adventure Mode wykonaj 50. boostów z rzędu Złymi.

N. Tropy: Pokonaj wszystkie „duchy" N. Tropy w Time Trial.

Polar: zdobądź Blue Gem Cup.

Pura: w Adventure Mode wykonaj 50. boostów z rzędu Dobrymi

Zam: zdobądź Purple Gem Cup.

Zem: zdobądź Green Gem Cup.

Armed & Dangerous

Xbox

Uzupełnianie amunicji

Podczas gry wklep: Czarny, B, A, R, R, A, L, Czarny.

ESPN NBA 2004

Xbox

Bonusy

Sega Sports Challenge Team - wygraj jeden mecz w Exhibition.

Rookie Class Team - zdobądź w sumie 100. punktów.

Sophomore Class Team - zdobądź w sumie 500. punktów.

All-Time Celtics Team - zablokuj w sumie 100. rzutów.

All-Time Lakers Team - przechwyć piłkę w sumie 20. razy.

FIGHT CLUB

Krew i honor czyli wszystko o Soul Calibur 2

Małe jest piękne, ale duże może... Mocniej! [Vince]

W myśl tego sparafrazowanego powiedzenia w tym numerze na warsztat bierzemy Talim (małe i piękne) oraz Astarotha (duży i mocniej).
W związku z faktem, że Talim jest rozmiaru mniej więcej nogi Astarotha, sposoby gry nimi różnią się diametralnie: z jednej strony skoki, uniki, salta, ciągły ruch (prawie latanie), zaś z drugiej mordercze, zamaszyste ciosy, zasięg na całą arenę i rzuty za pół energii.
Co ciekawe, w konfrontacji obu postaci to jednak potężny kat stoi przeważnie na przegranej pozycji, nie będąc w stanie w ogóle dojść do głosu. Praktycznie jedyna jego nadzieja w tym, że uda mu się złapać tą natrętną, młodą Azjatkę (skąd te wielkie oczy?) i wyrzucić z ringu.
Ale nie uprzedzajmy opisu.

LEGENDA
Podstawowe oznaczenia:
d, t, p, g, g/t, g/p itd. - kierunki
A - cięcie poziome (horyzontalne)
B - cięcie pionowe (wertykalne)
K - kopniak
G - blok

+ - przyciski wciskamy jednocześnie
_ - wciskamy albo jeden albo drugi przycisk
~ - przyciski wciskamy natychmiast po sobie
> - wciśnięcie przycisku można opóźnić
: - przycisk trzeba wcisnąć w dokładnie określonym momencie
[] - dany przycisk można przytrzymać, aby uzyskać jakieś specjalne właściwości

8WR - 8-way run - poruszanie się po arenie w ośmiu kierunkach
FC - cios wykonywany podczas kucania
WS - cios wykonywany podczas wstawania
WJ - cios wykonywany podczas skakania
WL - cios wykonywany podczas lądowania
BK - cios wykonywany plecami do przeciwnika

GB - Guard Break - cios rozbijający blok przeciwnika
CH - Counter Hit - uderzenie przeciwnika, gdy ten wykonuje jakąś czynność (ruch, cios, rzut)
JF - Just Frame - przycisk trzeba wcisnąć w odpowiednim momencie
GI - Guard Impact - generalnie wykonuje się go tak samo wszystkimi postaciami, ale są również ciosy, które same z siebie mają taką właściwość

Podstawowe techniki dla wszystkich:
A+B+K - Soul Charge (SC) - "ładowanie się" (ma trzy poziomy, przerywamy ładowanie wciskając G)
p+G; t+G - Guard Impact (GI) - odpowiednio: wysoki i niski
g+G - odbicie się od ściany (stojąc plecami)
g+G_d+G - szybkie wstawanie (odturlanie) z ziemi w górę i w dół, działa też na ścianie

Niektóre wyrażenia używane w tekście:
stun - oszołomienie - są różne rodzaje stunów, ale nie będziemy dokonywać rozróżnienia
juggle - uderzanie przeciwnika będącego w powietrzu
custom - wymyślona przez gracza kombinacja technik
side-step - ruch na bok (g_d)
high, mid, low - poziomy uderzeń - odpowiednio na poziom: wysoki, średni i niski
postawa - specjalna poza przyjmowana przez postać (może też być w ruchu), która pozwala na wyprowadzanie nowych ciosów
przebicie - występuje gdy nasz cios ma większy priorytet niż cios przeciwnika wykonany w tym samym momencie

TALIM

Wszyscy fani małych i szybkich dziewczynek, które spuszczają łomot wszelkim dużym i wolnym mięśniakom nareszcie doczekali się postaci naprawdę spełniającej ich oczekiwania. Konsekwencją tego jest oczywiście fakt, że jej ciosy nie zadają dużych obrażeń. Ma za to dużo krótkich i dłuższych, ale zawsze szybkich kombinacji, pozwalających na skuteczne dziobanie energii przeciwnika, masę uskoków i specjalnych postaw i, co ciekawe, bardzo pokaźną liczbę Guard Breaków.

Opis Talim zaczniemy niestandardowo – od charakterystyki jej postaw. Myślę, że ułatwi to orientowanie się w opisie poszczególnych technik. Będą do nich dodane odpowiednie adnotacje, w którą z postaw da się następnie przejść. A ma ich ona pięć rodzajów: Wind Charmer 1, Wind Charmer 2, Wind Leap, Wind Sault i Gale.

1) **Wind Charmer 1 (WC1)** – unik do góry lub w dół stawiający Talim twarzą do przeciwnika. Przejść do niego możemy podczas **8WR** wciskając dowolny kierunek (oprócz tyłu i przodu) i **B+K** oraz po niektórych ciosach. Zagrania wyprowadzane z **WC1** to:
- **A** - chyba najlepszy cios tejże zawodniczki. Szybkie dwa uderzenia na mid, które przepięknie łapią side-step, wyrzucają z ringu, często unikają i są pozbawione praktycznie jakiegokolwiek opóźnienia. Jakby tego było mało, często używane w jugglach. Podstawa.
- **A+G** lub **B+G** – bardzo ciekawe zagrania, imitujące rzuty. Talim zaczepia przeciwnika swoją bronią i przeciąga na bok. Obrażenia są mizerne, ale to nie o to tu chodzi – zagranie daje nam nieznaczną przewagę i pozwala na zaatakowanie czymś szybkim (np. **A, A** albo **t+B, [B]**) albo na dalsze side-stepy i próbę zajścia przeciwnika od tyłu.
- **d_g+B+K** (WC2) – ustawia nas plecami do przeciwnika (czyli w **WC2**).

2) **Wind Charmer 2 (WC2)** – Talim znajduje się w **WC2**, gdy po prostu jest odwrócona do przeciwnika. Przechodzimy do tej postawy wciskając dowolny kierunek (oprócz tyłu i przodu) i **B+K** oraz po niektórych ciosach. Dygresja: nie wiem czy fakt, że postać ma trochę więcej ciosów wykonywanych ze stania tyłem to wystarczający powód do nadawania specjalnej nazwy tej postawie - panowie z Namco jednak praktykują to już od dawna (vide Xiao z Tekkena i jej Rain Dance Stance). W każdym razie jej najbardziej przydatne ciosy z **WC2** to:
- **A, A** (Gale) – bardzo szybkie ciosy. Łatwo przerywa się nimi ataki przeciwnika, który myśli, że Talim jest bezbronna będąc odwrócona tyłem. Naiwniak. Dodatkowo możliwość przejścia do Gale i dalszych manewrów czyni tą kombinację bardzo użyteczną.
- **B>B** – bardzo przyjemna kombinacja, wchodzi cała bez **CH**, wywala z ringu i dodatkowo można ją opóźnić.
- **d+A** – podcinka, często zaskakująca przeciwnika. Polecam nawet po zwykłym **B, B, g_d**. Oczywiście stosować z umiarem.
- **K**; **t+K** (WC2) – obie wersje jugglują na **CH**, druga pozostawia nas plecami do przeciwnika. Nie bez znaczenia jest fakt, że oddala nas od oponenta. Pozwala nam to uciec z opresji, ale w razie juggla nie posadzimy za dużo ciosów.
- **A+K**; **B+K** – oba ciosy zbijają ataki przeciwnika. Pierwszy zbija ciosy horyzontalne oraz kopnięcia i rzuty, drugi wertykale. Swoją drogą wielka szkoda, że są to jedyne techniki z automatycznym **GI** u Talim. Druga dodatkowo powoduje stuna, po którym możemy wybijać (**d/p+B**) albo posadzić coś mocnego typu **t+B+K**.

3) **Wind Leap (WL)** – odskok w tył, który wykonuje się tylko z Gale wciskając tył. Niespecjalnie użyteczny, a można z niego wykonać aż jeden cios:
- **B** – wygląda identycznie jak **p, p+B**, jednak od razu, bez ładowania jest **GB** i dodatkowo zadaje trochę więcej obrażeń. Mimo to nie używa się tego prawie wcale, bo odskok wcale nie unika tak dobrze jak powinien i napierający przeciwnik i tak nas czymś ściągnie. Dodatkowo cios ten idzie na high, więc schylający się mogą nam od razu zaaplikować potężne combo.

4) **Wind Sault (WSa)** – naskok do przodu, który wykonujemy **p+B+K**. Fajnie skraca dystans i trochę stresuje przeciwnika, bo możemy z niego wyprowadzić:
- **A** – niezła podcinka, trochę wolna, ale i tak do używania.
- **B** – atak na mid, na pierwszym poziomie **SC** staje się Guard Breakiem. Używa się naprzemiennie z **A**. Porządne obrażenia.
- **K** – ciekawy naskok na przeciwnika. Gdy trafimy na blok, Talim odbije się od gardy. Gdy nie trafimy w ogóle, Talim położy się na ziemi. Gdy zaś trafimy przeciwnika to dalej kontynuujemy lot do przodu i możemy znów wyprowadzać ciosy z **WSa**. Ciekawie wygląda to w jugglu. Po **(8WR)g_d+B, p** Talim wykonuje **WSa** i dogania w locie jugglowanego przeciwnika. Gdy naciśniemy **K**, będzie ona cały czas robić salta do przodu i uderzać przeciwnika nogami aż skończy się arena. Podaję to w sumie tylko jako nieziemsko wyglądającą ciekawostkę, bo da się z tego uciec w powietrzu. Ale jak zdarzy się, że przeciwnik nie ucieka to mamy zasłużone brawa od widowni.

5) **Gale** – ta postawa służy jedynie do wyprowadzania uników i przejść do innych postaw i to tylko wtedy, gdy jesteśmy atakowani jakimś ciosem. Jest to bardzo użyteczne, chociaż kombinacje niektórych postaci wykazują tendencję do ściągania Talim, gdy ta robi przejścia z Gale. Wspomniane przejścia wykonujemy wciskając:
- **p** – przejście do **WSa**. Czasem powoduje, że Talim pojawia się za plecami przeciwnika. Wtedy ładujemy **B>[B]** albo **B+K**. Niekiedy wejdzie też rzut, ale uwaga z tą techniką bo nieraz Talim znajduje się za daleko by chwycić oponenta.
- **t** – przejście do **WL**. Jak już wspomniałem - mało przydatne.
- **d_g** – przejście do **WC2**. To jest za to bardzo fajna technika. Unika dużo lepiej niż **WL** i możemy od razu zapodać coś w stylu **A+K**, który ładnie zamiata po arenie i zbija horyzontale.

Mając już w pamięci co znaczyć będą te dopiski po ciosach i co w związku z nimi będzie można robić, przechodzimy do opisu najlepszych technik u Talim. Najpierw lecą zwykłe ataki Filipinki(?):
- **A, A, d_g** (WC1) – standardowe dwa cięcia każdej postaci u Talim odgrywają bardzo ważną rolę. Przede wszystkim są szybkie i jako takie stanowią podstawę we wszelkich customach. Zawsze wchodzą oba, a możliwość przejścia do **WC1** pozwala na odpalenie **A** i powstrzymanie kontrującego zawodnika.
- **A, A>B** – miłe combo, które można opóźnić. Opóźnianie odgrywa tutaj kluczową rolę ponieważ mało która postać w SC2 ma kontynuację po standardowym **A, A** i dlatego przeciwnik niezwykle często będzie łapał ostatnie uderzenie. Gdy trafi ustawia nas plecami do oponenta więc można od razu próbować na wstającego którejś kombinacji z **WC2**. Z bezpieczeństwem tego na bloku już jest gorzej, dlatego trzeba uważać, żeby nie przyzwyczaić oponenta do tego zagrania.
- **p+A, A** (Gale) – na **CH** wchodzą oba i stanowią miłe wejście do Gale. Można używać naprzemiennie ze zwykłym **A, A**, chociaż jest wolniejsze.

- **p, p+A, [A]** – tutaj widać moc Talim. Oba uderzenia są gwarantowane (bez ładowania drugiego) nawet bez **CH**! A jak na tą postać zadają naprawdę potężne obrażenia. Dodatkowo na ostatnim poziomie **SC** drugi cios staje się nieblokowalny. Używać można do woli, a istnieje jeszcze przecież opcja przerwania po pierwszym ciosie i zapodania np. **B, B** i kontynuacji.
- **d/p+A, A** – fajowo wyglądający combosik, który po pierwszym **A** daje nam możliwość wejścia do **WC2** i wrzucenia np. **B>B**.
- **d/t+A** – najlepszy cios na low, jaki może nam zaoferować Talim. Gdy wejdzie daje przewagę, co oznacza ni mniej ni więcej, że praktycznie nie można przerwać jej **WS+B**. Niezłą opcją jest też **FC d/p+B>B** albo rzut, na tych, którzy zauważą, że jedyną ucieczką z tego customa jest side-step.
- **t+A, [K]** – kombinację proponuję używać blisko krawędzi. Naładowana pięknie wyrzuci z ringu, a zablokowana daje przeciwnikowi solidnego stuna na bloku, umożliwiając nam ładowanie kolejnych akcji, takich jak **t+B, [B]**, czy **B+G**, które również mają opcję wyrzucenia z ringu.
- **t, t+A, A, A, d, d/p, p+B** – jedna z dłuższych kombinacji w Soul Calibur 2 w ogóle. Jeżeli wykonamy tylko pierwsze uderzenie to bardzo przyzwoicie ring-outuje. Całość, od trzeciego uderzenia, na **CH**, zamienia się w naturalne combo, czyli wchodzi wszystko.
- **B, B, d_g** (WC2) – siadają oba uderzenia. Jak już pisałem wcześniej opłaca się potem próbować **d+A** z **WC2**, ewentualnie rzucać gdy przeciwnik nie jest zbytnio oddalony.
- **B, B, A; B, B, K~p_t+K** (WSa) – pozostałe dwie możliwości skończenia comba nie są już tak efektywne jak przejście do **WC2**. Podcięcie jest do zablokowania niezwykle proste, zaś kopniaki są również zbyt łatwe do skontrowania. Nie ratuje ich możliwość przejścia do **WSa**. Mimo wszystko można znaleźć dla nich zastosowanie – gdy już przyzwyczaimy przeciwnika do tego, że po **B, B** przechodzimy do **WC2** warto spróbować kontynuacji z **K**, która powinna spokojnie wejść na atakującego na **CH** i jugglować.
- **p+B, A** (Gale) – wolny combos, jedyny jego plus, że jesteśmy w **Gale**. Znacznie lepiej używać kombinacji następnej w kolejności.
- **p+B>B** – na **CH** nie ma co zbierać z przeciwnika. Unika, obrażenia ogromne, wchodzi jak w masło, a do tego można opóźnić i złapać napierającego w trakcie ciosu. Cud, miód i orzeszki. Nawet nadużywane nie stanowi dla Talim jakiegoś specjalnego zagrożenia.
- **p, p+B** – jedyny cios tańczącej na wietrze, który ma jakiś konkretny zasięg. Niestety idzie na high, łatwo go side-stepnąć i jest wolny. Ale na drugim poziomie **SC** rozwala gardę przeciwnika (**GB**). Zaś gdy wejdzie spokojnie wsadzimy gwarantowane **d/t+A** albo **t, t+B**. Przy krawędzi wywala z ringu.
- **d/p+B, p+[B]** – wybitka połączona z kontynuacją. Raczej nie opłaca się robić tejże kontynuacji, chyba, że dla **GB** (może być na wstającego), który następuje po maksymalnym naładowaniu ciosu. Szkoda, że całość nie wchodzi tak jak bardzo podobny combos u Mitsurugiego. Po samej wybitce mamy juggle – najczęściej zwykłe **A, A>B**, które gwarantowane nie jest, ale opóźnione często wchodzi.
- **t+B, d_g** (WC2); **t+B, p** (WSa); **t+B, [B]** – zagrania zaczynające się od **t+B** są niesamowicie przydatne w grze kombinacyjnej. Jak przeciwnik przyzwyczai się do przejść po pierwszym ciosie możemy spróbować posadzić combo, które na **CH** wchodzi całe, albo liczyć na **GB** po naładowaniu.
- **t, t+B** – bardzo silny, jak na taki niepozorny cios. Nieźle działa jako dobicie. Po trafieniu przeciwnik pada w tył, więc możemy próbować coś w stylu **d/t+A** albo **p+B+K** i zgadywankę z **WSa**.
- **g/p+B** – fajowa sprawa, jeżeli spodziewamy się ciosu na low. Wielka szkoda, że nie ring-outuje, bo przy krawędzi ten cios po prostu by rządził.

- **p, p+K** (WC2) – dziwnie wyglądające zagranie, które przysparza często kłopotów, bo samodzielnie możemy się dzięki niemu wyekspediować poza ring. Jednak duży zasięg, niezłe obrażenia i fakt, że zostajemy w **WC2** przywraca go do łask.
- **d+K, [A]** – wolna podcinka, ale używana w przemyślanych sytuacjach staje się potężną bronią. Zawsze podcina, a kontynuacja może wyrzucić oponenta z ringu w lewo, zaś przytrzymana w prawo. No i obrażenia są godne uwagi.
- **d/p+A+B** – obrażenia są konkretne, zasięg też. Ładnie zbiera side-stepujących. Ogólnie rzecz biorąc cios ten jest za mało doceniany przez grających Talim.
- **d/t+A+B** – doskonałe wybicie, które przyjemnie unika horyzonatlnych ataków przeciwnika. Wiele po tym nie posadzimy, chyba zwykłe **A, A** i zgadywanki na wstającego są najlepsze.
- **d+A+B** (Gale) – niezłe dobicie, stosowane również w jugglach i po jugglach.
- **t+B+K** – super-przydatny cios, zwłaszcza przy krawędzi. Zasięg wywalania z ringu jest porównywalny do niektórych ciosów Astarotha. Niestety można go side-stepnąć dlatego nie należy przesadzać ze stosowaniem. Przydatny po **GI** ze względu na lekkie opóźnienie w wyprowadzaniu.
- **FC d/p+B>B** – na **CH** wsiada całe, a bardzo często łapie na **CH**. Szczególnie stosowane po **d/t+A** albo **d+A+B**. Polecam ze względu na obrażenia i możliwość ewentualnego opóźniania. Można też przerwać po pierwszym ciosie i zacząć mieszać, również rzutami.
- **WS+A** – najlepsza „wstajka" Talim posiada olbrzymi potencjał ring-outu i zbiera przeciwnika z jego **8WR**.

Z 8WR Talim wykrzesuje z siebie dużo i mocno. A biegać po arenie będziecie często bo to postać po prostu stworzona do tego rodzaju walki. Jej najlepsze kombinacje też zaczynają się w 8WR:
- **(8WR)d/p_g/p+A** – to samo co zwykłe **A** z **WC1**. Czyli jej najlepszy cios.
- **(8WR)d_g+A, d_g** (WC1) – niezłe horyzontale, których używa się głównie w celu znalezienia się w **WC1** i zapodania np. **A+G**.
- **(8WR)d_g+B, d_g** (WC1); **(8WR)d_g+B, p** (WSa) – najlepsza wybitka Talim jeżeli chodzi o zasięg i możliwe juggle. Albo robimy wersję pierwszą i aplikujemy w jugglu **A** z **WC1** albo wersję drugą i mamy do wyboru: albo wykonujemy **B** z **WSa** i męczymy oponenta na ziemi albo nie naciskamy nic i, po tym jak Talim nadepnie na nieszczęśnika, ładujemy na ziemi **t, t+B**.

Wspomniałem na początku o sporej ilości Guard Breaków. Oto te użyteczne, poza tymi wymienionymi już w tekście (a ma ona jeszcze więcej ciosów o takich właściwościach! Skąd Talim czerpie tę moc?):
- **A+B; A+B, G** (WC2) – pierwsza wersja na trzecim poziomie **SC** staje się nieblokowalna. Doskonała jeżeli chodzi o obrażenia, możliwość ring-outowania i oczywiście **GB**. Druga, przerywana zostawia nas w **WC2** i pozwala na niezłe mieszanie ciosami z tejże postawy.
- **B+K; B+K, G, p+B** – pierwszy cios ma praktycznie takie samo zastosowanie jak poprzednia opisywana kombinacja (też nieblokowalny na trzecim levelu **SC**). Druga wersja to ciekawostka, pozwalająca zamienić zwykłe **B+K** w zasięgowe **p, p+B**. Zastosowanie raczej średnie, bo jest to mocno widoczne, ale wygląda fachowo.
- **d, d/p, p+[B]** – również na trzecim levelu **SC** nieblokowalny. Cios sam w sobie juggluje, unika horyzontali, ale jest wolny i łatwy do obejścia. W sumie przegrywa rywalizację ze zwykłym **d/p+B**.

Na koniec słów kilka o ważnych rzutach (Talim to postać, której rzuty zabierają najmniej energii... Ale w sumie czemu tu się dziwić):
- **B+G** – przede wszystkim ring-out. Gdy przeciwnik ma plecy nad krawędzią, to ten rzut pomoże mu opuścić arenę.
- **d, d/p, p+B+G, t, p+A+B, d, d/t, t+B+K** – rzut łączony, tak zwany multiparts. Na początku dość trudny do zrobienia, jednak z czasem zaczyna wychodzić bez problemu. Warto go robić ze względu na obrażenia znacznie wyższe od tych oferowanych przez zwykłe rzuty Talim. Poza tym po prostu słodko wygląda. No i dobić możemy próbować (polecam **d+A+B**).

Przerobiliśmy właśnie najważniejsze techniki oferowane przez Talim. Nowa postać, a już na początku dostaje naprawdę dużo ciekawych patentów. Wyposażona została praktycznie we wszystko, co tylko można sobie wymarzyć – ma przecież nawet multiparts! Pomyślcie tylko co będzie jak podrośnie, nauczy się tego i owego i rozbuduje każdą postawę o nowe zagrania. Stanie się prawdziwą maszyną do zabijania. No, może maszynką.

ASTAROTH

Tak, Astaroth jest duży i wolny. Z tego powodu nie znajduje się raczej w kręgu moich zainteresowań (kiedyś grałem Rockiem, ale w sumie tylko ze względu na jego strój a la triceratops). W związku z tym, w tym numerze pojawia się kolejny gość – **Amer**. Człowiek, z którym rozegrałem masę pojedynków i którego Astaroth nie jeden raz doprowadzał mnie do czarnej rozpaczy (szczególnie przy krawędzi). Zgodził się podzielić z wami swoją wiedzą i poradzić jak zrobić z fioletowego kata (króliczka?) grywalną postać.

Główną bolączką Astarotha jest walka na krótki dystans. Dodatkowo gra tymże zawodnikiem ogranicza się w sumie do niewielkiej liczby skutecznych ciosów, które albo są wystarczająco szybkie, albo rekompensują swoje braki obrażeniami i zasięgiem. Z daleka Asta potrafi pozamiatać niezwykle skutecznie, ale z bliska takie natrętne „muchy" jak Talim czy Xianghua nie dają naszemu bohaterowi w ogóle dojść do głosu. Tak więc na początek podaję kilka ciosów, które pozwolą nam się od nich opędzić:
- **p, p+B** – co za szybkość (a miał być wolny...)! Z bliska zbiera schylonego i posyła na glebę, całkowicie bezpieczny na bloku. Powoduje znaczne obrażenia, a dodatkowo jest banalnie prosty do wykonania. Wszystko to powoduje, że jest świetny jako kara po zablokowaniu wolniejszych ciosów przeciwnika. Jedyne zagrożenie w tym, że bardzo łatwo ten cios side-stepować, ale stosowany ostrożnie i, co ważniejsze, z zaskoczenia, stanowi absolutną podstawę gry Astarothem.
- **WS+K, A** – najważniejszy wstający cios Asta. Niezła szybkość powoduje, że bardzo często wchodzi na **CH**, a wtedy combo siada całe (ponadto po **(CH)WS+K** gwarantowane jest także **t+[B]**). Świetnie sprawdza się po trafionym **d+B** albo **d/t+K**, gdyż przeciwnik nie będzie mógł go już w żaden sposób przerwać. Nawet jeśli but zostanie zablokowany warto wykonywać **A** – Astaroth przy wykonywaniu tego ciosu schyla się i niejednokrotnie ratuje nam to tyłek.
- **(8WR)g_d+A, A** – bardzo przydatna kombinacja, idzie na mida, szybka i ładnie zgarnia przeciwnika z **8WR**. Jeśli siądzie spokojnie możemy wykonywać natychmiastowe **p, p+B** – bardzo ciężko to przerwać. A kiedy już przeciwnik zrozumie, że po przyjęciu **(8WR)g_d+A, A** nie może nas właściwie niczym ugryźć, wykonujemy natychmiastowy podjazd z rzutem. W razie bloku jesteśmy bezpieczni.
- **A, [A]** – jeżeli opóźnimy maksymalnie drugi cios staje się on nieblokowalny i zadaje pewne obrażenia na bloku. Jednak główną jego zaletą jest fakt, że ustawia przeciwnika plecami do nas i możemy próbować **p, p+B; p, p+K** albo np. **d/t+A**. Inna sprawa, że oba uderzenia idą na high i nie należy tego nadużywać.
- **A+K** – nowy cios, pierwszorzędny na side-stepujących. Na **CH** przeciwnik dostaje stuna, po którym już tylko od nas zależy, co wyprowadzimy. Doskonałą kontynuacją jest rzut (**B+G~t** oczywiście) i dalsze znęcanie się nad przeciwnikiem. Jedyną wadą jest niewielki zasięg, ale nie można mieć wszystkiego, prawda?
- **t+[B]** – jednocześnie bańka i potężne tupnięcie. Chyba drugi najszybszy cios Asty i to bez specjalnego opóźnienia. Na **CH** posyła na glebę, trafia także leżących.
- **d/t+B** – najważniejsza podcinka kata, przy krawędzi posyła za ring. Zgarnia także z ziemi.
- **B~p, K** – to jest dopiero przegięta sprawa. Na **CH** gładko wchodzi całe, wysoko wybija i sadzimy po tym **B+G** (na lecącego), a na krawędzi **p, p+B** i ring-out. Fajnym, nowym patentem jest tu także **(CH)B~p, K, d/p+A+B, d+A** – gdzie **d+A** to podniesienie z ziemi, które wykonywane w tym akurat wypadku często ustawia przeciwnika plecami do nas (zależnie jaki sposób wstawania preferował), a wtedy **p, p+K** wymiennie z rzutem. Jeśli przy pierwszym hicie nie było **CH** warto mieszać na zasadzie: **B~p**, rzut – czasami działa.
- **p+B** – bardzo istotny cios. Na **CH** rzuca przeciwnika na glebę i mamy gwarant w postaci: **(8WR)g_d+[K], g, g+B_d+A+B** – za ogromną ilość punktów. Pchnięcie jest bezpieczne na bloku, a jeśli trafiliśmy ciosem **p+B+K** (skok na klatę) przeciwnik nie może już go przerwać – no i najczęściej łyka go właśnie na **CH**.
- **d/p+K, A** – fajne combo, najlepiej wykonywać tylko pierwszy cios (kopniak), po trafieniu którym przeciwnik nie ma możliwości przerwać nam już kontynuacji: **p, p+K_p, p+B_(8WR)g_d+A, A**.
- **t+K>K** – doskonałe do przerywania ataku przeciwnika, ale właściwie jego zastosowanie na tym się kończy. Za to kozacko wygląda.
- **[K]** – nie-taka-znowu-zwykła-noga. Przytrzymana wersja to jeden z najbardziej brutalnych ciosów, jakie posiada kat (a posiada ich sporo). Wsadzimy to oczywiście bardzo rzadko (najczęściej po **GI**), ale warto! Nie będę opisywał, co się dzieje z przeciwnikiem w tym momencie... Nawet stare, dobre **d, d/t, t+A** wysiada.

W sumie okazuje się, że Astaroth potrafi sobie poradzić w zwarciu. Jednak to walka na dystans (średni i daleki) pozostaje tym, w czym się specjalizuje. Niejednokrotnie Wasz przeciwnik wykrzyczy coś w stylu: „Jak mnie to sięgnęło?!" albo „Ile energii to ściąga?!"– to wystarczy za ogólną charakterystykę możliwości Asty. A teraz do konkretów:
- **d/p+[B]** – standardowa wybitka, jednak z możliwością naładowania (cios nieblokowalny). Warto miksować obie wersje, ale nie przesadzać z tą ładowaną, bo łatwo wtedy o combo w plecy. Używać w momentach, gdy przeciwnik ma mało czasu na reakcję (wstaje z ziemi, po **GI** albo po stunie). Na lecącego standardowo **B+G**.
- **(8WR)g_d+B** – efektowny cios z **8WR**. Trafienie nim nie stanowi większego problemu ze względu na szybkość wyprowadzania – na bloku zdecydowanie bezpieczny (odrzuca przeciwnika) zaś po trafieniu oponent wykonuje efektowne piruety w powietrzu. Dodatkowo fajnie zbiera z ziemi i jest często używany na leżącego czy też lądującego przeciwnika.
- **t+[A+B]** – naładowanie tego ciosu zajmuje trochę czasu, ale i tak często wchodzi maksymalnie opóźniony i zamienia się w rzut. Szczególnie na wstającego przeciwnika i po **GI**. Obrażenia są godne uwagi, no i potem zabawa z leżącym na ziemi.
- **d/p+[A+B]** – Na **CH** dokładamy po tym **p, p+B** (ewentualnie **B+G** o ile w pobliżu znajdowała się ściana). Bezpieczny na bloku. Po naładowanej wersji trafiony przeciwnik ląduje w **FC** więc możemy zgarnąć go dolnym rzutem (wersja z doskokiem) lub **d, d/t, t+A** (nie jest to gwarant – można zrobić **GI**). Fajnie sprawdza się po odbiciu ciosu, szczególnie jeśli wykonamy go jako: **A+B+K~G, d/p+[A+B]** – rozwala ewentualną gardę. Wsadzony przy krawędzi może spowodować ring-out.
- **p, p+[A], B** – przede wszystkim astronomiczne obrażenia! Po pierwszym uderzeniu na **CH** siada też kontynuacja. Jednak na bloku najlepiej nie wykonywać drugiego cięcia – zbyt łatwo je ominąć i kontrować.
- **d/p+B+K:B** – cios na low o niespotykanym zasięgu. Stara kombinacja została tu wzbogacona o możliwość wykonania **JF** (jednak tylko z bliska). Ładnie wygląda. Niestety dość łatwo to ominąć side-stepem.
- **(8WR)g_d+[K]** – wolny bucik z możliwością naładowania. Po trafieniu na **CH** siedzi gwarantowane **t+B**, a po przytrzymaniu możemy zapodać gwarantowane **d, d/t, t+A**, albo **B+G** (rzut na lecącego). Obie wersje wyglądają bardzo boleśnie i równie boleśnie ściągają energię. Całość bezpieczna na bloku.
- **d/p+B+K:B** – cios na low o znacznym zasięgu, ale wolny. Na trafieniu dokładamy just-frame'owe **B** i mamy rzucik, po którym jeszcze możemy próbować dobicia **t+B** wymiennie z **d/t+B**. Uwaga na side-step. Zaś na krawędzi – ring-out.
- **d, d/t, t+A** – kręciołek. Co najważniejsze – horyzontal na mid. Na bloku bezpieczny i zapewnia nam możliwość dołożenia kolejnych cięć. Można je jednak zbić (dość trudne) albo zrewersować (uwaga na Cassie czy Cervantesa). Jeżeli jednak trafi to automatycznie przechodzi w rzut. To trzeba zobaczyć. Zaprawdę nie tylko obrażenia są godne uwagi – to jedno z najbardziej efektownych zagrań w Soul Calibur 2. Niestety nie ring-outuje, mimo że tak wygląda.
- **d/t+[A], A_B** – wersja z dwiema ścinkami jest całkowicie bezpieczna i trafi leżących (obydwa cięcia). Jeśli przeciwnik zaczyna zbijać drugie uderzenia przenosimy się na kontynuację z **B**. Chyba nie trzeba dodawać, że gdy wejdzie całość to przeciwnik pozbywa się połowy energii?
- **A+B** – znaczny zasięg i szybkość, plus możliwość uzyskania ring-outu. Niezłe, jeżeli chodzi o rozpoczęcie rundy. Doskonale też łapie biegających po arenie (idzie na mida). Żeby uzyskać wersję idącą w drugą stronę należy wykonać **d+A+B**.
- **g/p+[B]** – zasięg to ma na całą arenę i nikt mnie nie przekona, że jest inaczej. Polecam szczególnie na pewnych swego uciekinierów, którzy myślą, że nawet Astaroth ich tak daleko nie dosięgnie. Po naładowaniu staje się **GB**, szkoda tylko, że nie bardzo jest jak to wykorzystać. Łatwo to side-stepnąć dlatego używamy z umiarem.
- **t, t+B, g_d+K** – ciekawa, nowa kombinacja. Można stosować jako dobicie, ale nawet na stojącego siada bardzo często i jest całkowicie bezpieczna na bloku.
- **p, p+K** – "złoty bar"! Podstawa do wyrzucania z ringu, schyla się pod ciosami na high, bezpieczny na bloku. Niemożliwy wręcz priorytet pozwala na dość swobodne wrzucanie go w dowolnym momencie. Można naładować i odwołać po czym np. próbować **d/t+B** lub rzutu. Pod ścianą po **p, p+[K]** siada jeszcze **d, d/t, t+A**. Barek ten to w sumie najlepsza rzecz, jaką możemy zrobić, gdy przyprzemy oponenta do krawędzi czy muru. Zgadywanka w postaci „bar albo rzut" jest nie do przebicia i momentami wręcz przeraża przeciwnika (wiem z autopsji).

Żadna z postaci w Soul Calibur 2 nie polega na rzutach tak, jak Astaroth. Grając nim po prostu trzeba ich używać. Zwykłe rzuty nie wymagają większego komentarza, może poza tym, że **B+G** przy krawędzi ring-outuje. Skupimy się na tych niezwykłych:
- **B+G~t** - najważniejszy rzut Asta. Jest mniej klatek na wyrwanie (8 zamiast standardowych 13) i siedzi po nim zawsze **(8WR)g_d+B** za znaczne obrażenia. Można także serwować **t+[B]** i próbować dobicia. Jeśli przyparliśmy przeciwnika do krawędzi to ładujemy **p, p+B**. Co ważniejsze – nawet po chwyceniu przeciwnika ustawionego do nas bokiem możemy wykonywać właśnie ten rzut (np. po **t+G**). Po **B+G~t** można także próbować zabawy z **p+A, [B]** (ciągle powtarzanym) – jeśli przeciwnik źle wstaje, to naładowane wybicie znów posyła go w powietrze.
- **d+A+B_d+B+K** – rzut na leżącego, jest gwarantowany po **(CH)<BK>B+K** oraz **(CH)p+B+K** i **(CH)p+B**. Bardzo bolesny.
- **d+A** – podniesienie leżącego. Po tym przeciwnik nie może już przerwać **p+B** i często łapie **CH**, a wtedy: patrz cios **p+B**...
- **d+A+G_d+B+G** – rzut na kucającego. Siada po **B+K** posadzonym w plecy, a także po większości ciosów, które zmuszają przeciwnika do kucnięcia.
- **B+K** – przeciąganie (stosować praktycznie tylko w razie zagrożenia ring-outem). Po tym jak przeciwnik zostaje przeciągnięty ładujemy **p, p+K** wymiennie z **p, p, B+G~t, p,p+B** (wywala z ringu) albo **d/t+B**. Ponadto można także wykonać **p, p+[K]~G** - przerwanie bara i dopiero wtedy wyjechać z rzutem lub podcinką.

Astaroth to najlepiej ring-outująca postać w Soul Calibur 2. Nie zapominajcie o tym i jeśli możecie to wybierajcie odpowiednie areny, hehe. Z bliska rzucamy. A gdy przeciwnik jest daleko, to już sam sobie winien - może mu to wyjść tylko na złe. Pamiętajcie też o sporej ilości ciosów nieblokowalnych – jeżeli nadarzy się okazja, trzeba to wykorzystać. Przy okazji quiz: czy Astaroth w pierwszym stroju wygląda jak jajko, czy jak ninja?

neon

felietony . zajawki . radosna twórczość czytelników

Witam w Neonie! Ponieważ ostatnio mam sporo wolnego czasu w przerwie między kolejnymi superfilmami, przejąłem od ekipy redakcyjnej zarządzanie tym działem. Piszcie, piszcie (yyy... na razie jeszcze nie mam e-maila, wysyłajcie teksty standardowo na: gulash@neoplus.com.pl) - czekam! Wasz przyjaciel - Jean-Claude.

Opowieści z krypty

Wreszcie nowa gra: symulacja gwałtu na kalekim dziecku!

„Sex sells" jak mówią amerykanie. „Sex and Violence!" – dodaje stary, dobry, punkowy The Exploited. To prawda. Ale zacznijmy od czego innego. Kiedyś, gdy prowadziłem audycje radiowe, miałem okazję rozmawiać z jednym z gości, który oburzył się na to, że na reklamę swojego nowego produktu dostał tylko pięć minut czasu antenowego. Pięć minut to według niego czas, który nie jest wystarczający, żeby się załatwić, a co dopiero zareklamować produkt. Mylił się oczywiście. Pięć minut to hektar czasu. Dziś sprzedaje się produkty w kilka sekund. Pogrzebcie w pamięci i wyszukajcie produkty według haseł: proszek do białego; telefon, który jest sexy; kawa Gajosa; kawa, od której się zaczyna; o pewnej godzinie w Polsce; co kupowałby Twój kot?... itp. Widzicie? Wystarczy jeden impuls. I takich impulsów szuka dzisiejsza reklama.

No dobrze. Jak Wam powiedzą, że nowy proszek XYZ jest najlepszy ze wszystkich do prania białego, to wierzycie? Prawdę mówiąc nie sądzę. Na rynku jest wiele proszków i na pewno ten jeden nie będzie jednoznacznie najlepszy. A jak mówią, że jakaś gra będzie najbardziej brutalną grą w historii gier, to ludzie w to wierzą? Niestety - wierzą. Do opinii o grze Manhunt, które śledzę regularnie od jakiegoś czasu podchodziłem z pewną nieśmiałością. Abstrahując od tego jaka ta gra jest i czy wciąga, interesowała mnie opinia na temat brutalności tego tytułu. Odpowiedź gracze zachodni dają dość jednoznaczną: wyszło kuriozalnie. Dlaczego? Bo, pomijając fakt, czy tytuł jest dobrą skradanką, czy nie (a ponoć się podoba), brutalność wypłaszczyła i przysłoniła wszelkie inne jego zalety. Śmierć widać. Z początku człowiekiem lekko to wstrząsa, ale potem się przyzwyczaja. Nie wyobrażacie sobie chyba, że można robić pod siebie z nerwów przez kilka dobrych godzin i wciąż tak samo odwracać głowę na widok krwi, prawda? Przeciwnicy są anonimowi, odczłowieczeni i zasługują na śmierć - człowiek szybko sobie tłumaczy. I wtedy najbardziej brutalna gra w historii szybko musi zainteresować tym, co ma „pod maską". Jeśli jej się nie uda – do kubła. Straszne jest w grach to, czego nie widać. Potwór, zanim się pokaże. Drzwi, zanim zostaną otwarte. Tak jak w ojcowskich groźbach. Lanie pasem jest mniej straszne (bo wiadomo co to takiego), od groźby „popamiętasz długo to, co się będzie działo, jak mnie nie posłuchasz", prawda?

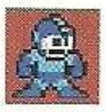
Po nocach i wieczorach z Legacy of Kain: Defiance z lubością odkryłem, że w tej grze o wiele więcej jest cierpienia, choć pokazanego inaczej. Jeden z bohaterów zginie i wie to niemal od początku. Miasta, gdzie całe tłumy ponabijane na włócznie świadczą o tym, co się działo, albo świadomość tego, że cokolwiek zrobisz i tak pełzniesz do własnego końca. Albo w głupim Rainbow Six 3, który wcale nie jest horrorem – otwieranie drzwi, gdy cały oddział jest słaby, to dopiero wyzwanie. Potwór, którego nie widać przeraża najbardziej.

A wracając do Manhunta i gry, którą ma sprzedać brutalność widziana dokładnie: to ludzi nie kręci. Po prostu. Czasopismo „Zły" które wychodziło jakiś czas temu w Polsce, pokazujące zdjęcia mówiąc delikatnie brutalne, upadło. Stąd też konkluzja jest taka: nie hasła sprzedają grę, ale jej prawdziwa jakość. Chociaż hasła (vide tytuł tego felietonu) robią jednak swoje – przyciągają oko. A po wtóre zobaczycie, że Manhunt będzie uliczką ślepą. Brutalność się w grach pojawi, ale nie będzie już raczej głównym elementem przyciągającym klientów. Bo tak naprawdę nie jest w grach najważniejsza i to nie ona nas przyciąga. Przyciąga raczej to, czego nie widać.

Grabarz

Rzecz o graczach piszących

Jeśli dotychczas uważałem, że graczy należy dzielić patrząc przez pryzmat częstotliwości grania i ilości kończonych tytułów, tak po ostatnich numerach N+ doszedłem do wniosku, że teoria ta jest całkowicie do bani.



Jej największą wadą jest to, że jest po prostu błędna. Ale nie spodziewajcie się rewolucji. Po prostu ciekawi mnie, dotychczas niejako odsunięty przez nasze świadomości, fenomen graczy piszących. To jest tak, że każdy wie o jego istnieniu, ale nikt o nim nie mówi, a wydaje mi się, że tracimy przez to ważne informacje na temat konsolowego światka i wpływu gier na naszą psychikę. Do znudzenia, co jakiś czas powraca temat brutalności w grach i ich złego działania na dzieci/młodzież, a jakoś nikt nie raczy wspomnieć o ich pozytywnym oddziaływaniu. Zapewne tak musi być, że tak jak w wiadomościach wieczornych zawsze większość informacji jest o wojnach, biedzie i innych nieszczęściach, tak o graniu mówi się tylko wtedy gry jakiś nienormalny amerykański dzieciak zabije kierowcę ciężarówki ze snajperki ojca i jako inspirację poda GTA3 i Vice City. Ja sam nigdy nie zwracałem uwagi na to, że czytelnicy piszą listy, w których nie tyle o coś się pytają, ale także przekazują jakieś głębsze myśli i odczucia. Dla człowieka, który pamięta czasy Bajtka, przeżył Secret Service i jest z załogą N+ od samego początku, taki stan rzeczy jest czymś naturalnym. Sam napisałem kilka maili do FAQ i spróbowałem swych sił pisząc również do Neona. Chociaż prawdą jest, że nastawiony byłem raczej na odbiór i tak zupełnie wyprany z przemyśleń trwałem długi okres czasu, gdy nagle zapaliła mi się w główce lampka.

Zanim skończę przydługi wstęp jedna mała uwaga. Pytanie „po co?" uważam za najważniejsze i najgorsze zarazem pytanie dla każdego człowieka. Z jednej strony dzięki niemu mamy postęp, z drugiej zapominamy przez nie, że żyjemy po to by żyć, a nie w jakimś konkretnym celu. Jednakże, każdemu się zdarza postawić to pytanie i ja również się go nie ustrzegłem. Zresztą nawet nie próbowałem, bo wtedy zapewne nie napisałbym tego tekstu. Nie uciekając już od niego zapytam się raz jeszcze: „Po co gracze piszą?". Nie chcę tu odpowiadać, bo zwyczajnie nie jestem do tego zdolny. Rzucę jednak kilka luźnych spostrzeżeń by nadać jakiś sens tym wszystkim wstukanym do tej pory literkom. Pierwsze pytanie, gdy mówię komukolwiek, że piszę coś do N+, brzmi: „Ile będziesz miał z tego kasy?". Analizowanie tego pytania wydaje mi się bezcelowe. Wiadomo, każdy liczy, że uda mu się coś zarobić, najlepiej robiąc to co się lubi i jak najmniejszym wysiłkiem. Taka nasza natura. Wystarczy zatem mała zachęta ze strony pisma w postaci gry i spokojnie można czekać aż ktoś coś spłodzi. Moim skromnym zdaniem nie o to tutaj jednak chodzi. Może odsłonię swoją naiwność w tym momencie, ale wydaje mi się, że mało osób pisze dla nagrody. Owszem, zawsze można się pokazać, pochwalić kumplom/koleżankom/sympatii/rodzinie, że zostało się „wydrukowanym", mieć z tego satysfakcję, ale to nie jest główny powód pisania, chociaż bym go nie wykluczał. Wiadomo przecież, że można mieć szczęście i dostać się do pisma, tak jak Matt. Jeśli ktoś o tym marzy, to nie ma co się zastanawiać nad powodami, dla których pisze. Gracze uważają tworzenie pisma za „cud pracę" nie tylko ze względu na to, że można dostawać pieniądze za granie. Prestiż, o którym pisałem przed chwilką jest czymś, co spędza sen z powiek wielu osobom. Uczucie, że jest się wyżej niż przeciętny gracz, że ma się ważniejsze od innych zdanie, przebywanie w środowisku ludzi, którzy kochają gry i z nich żyją, możliwość sprawdzenia nowych tytułów przed innymi oraz pewnie z setka innych czynników, rozpalają wyobraźnię wielu marzących o stanowisku redaktora, zachęcając do pisania.

A inni? Zdarzają się w Neonie naprawdę mocne teksty, przy których czuję się małym beztalenciem i totalnym konsumentem. Pierwsze sprowadza się do tego, że mniej lub bardziej świadomie zdaję sobie sprawę, że sam chciałbym pisać tak dobre teksty, drugie po części dotyczy, powiedzmy tak umownie, „zazdrości" - „Czemu ja na to nie wpadłem? Jak mogłem tego nie widzieć?". Co z pozostałą częścią? Do niej właśnie zmierzam, ale w tym miejscu należy przypomnieć to, o czym ostatnio myśli i wspomina nam wszystkim Gulash. Gry jako sztuka. Nazywając kogoś konsumentem mam na myśli człowieka, którego egzystencja sprowadza się do przyjmowania rzeczy bez jakiegokolwiek zastanowienia. Mam grę, to gram. Jak mi się już znudzi to odkładam na półkę, zapominam. Tak? Dla kogoś kto gry traktuje jako kolejny cel do poznania czy zaliczenia tak właśnie jest. Gracz piszący do tej grupy raczej nie należy. Gry są dla niego źródłem przemyśleń, dostarczają niespodziewanych wrażeń, nie dają o sobie zapomnieć, a przecież zwykła, głupia rozrywka nie działa tak na ludzi. Gry, podobnie jak film, rzeźba, obrazy czy muzyka mogą odbić się niesamowicie głęboko na psychice człowieka. Pozytywnie. Zaczyna się wtedy okres przeżywania przygód w wyobraźni, tęsknota za ulubionymi postaciami, czasem nawet szok. Przesadzam? Owszem, ale ludzie, którzy płakali przy scenie śmierci Aeris wiedzą doskonale o czym mowa. Gry mogą być źródłem głębokich przeżyć, które w konsekwencji doprowadzą do tego, że człowiek zacznie pisać. Moje liczne i długie listy o Metal Gear Solid mogą posłużyć jako dowód. Można śmiało powiedzieć, że gry w takim aspekcie są sztuką i obcowanie z bardzo dobrym tytułem może zaprocentować, dając nam okazję do przeczytania kolejnego artykułu w Neonie. Tu wraca moja myśl o postawie konsumenckiej. Z jednej strony zazdrość, że inni więcej dostrzegają, z drugiej myśl, że jest się tylko biernym odbiorcą sprawić mogą, że gracz zaczyna myśleć intensywnie o tym, co dotychczas stanowiło bezstresową zabawę. I wtedy zaczyna pisać. Ale to by było zbyt łatwe, gdyby taka była odpowiedź na pytanie postawione wcześniej. Piszemy, bo mamy potrzebę, chcemy się pokazać, może dostać nagrodę, a może i pracę. Jak mówi mój profesor od logiki, jest pewnie sześćdziesiąt siedem tysięcy innych powodów dlaczego robimy to co robimy.

Jedno jest pewne. W podziałach graczy nie może zabraknąć miejsca dla tych, którzy prócz grania, piszą o nim. I oby jak najwięcej. Tylko problemem jest, że pisać wprawdzie każdy może, ale nie każdy powinien...

Choć to już nie moja sprawa...

Mielu

Co na to Jean-Claude?

Myślę, że sporo graczy ma potrzebę uzewnętrznienia się, wyrażenia swoich poglądów czy sprzedania pomysłów na jakiś temat. Dlatego powstał Neon: nie dla redakcji N+, ale właśnie dla czytelników pisma. Piszcie... A Mielu otrzyma grę.

Matrix Overloaded

Co to jest? Duże, zielone i piszczy w wannie?... Ja też nie wiem, ale artykuł będzie o Matrixie. OK, to było bez sensu, lecz jakiś wstęp musi być, a nie chciałem zaczynać od czegoś w stylu „What is the Matrix?", hehe.

Matrix to dzisiaj taki amerykański Pokemon. Jest praktycznie wszędzie. Niemal w każdym mieście z bilboardów spogląda na nas posępnym wzrokiem Trójca Święta w składzie Neo, Trinity i Morpheus, a sięgając po popularny napój albo odbierając komórkę także znajdujemy się w strefie wpływów braci Wachowskich. Co tu dużo mówić, rynek komercyjny jest Matrycą przesiąknięty i coraz więcej ludzi na samo brzmienie tego słowa dostaje drgawek. Mimo wszystko zdecydowałem się podrążyć temat jeszcze troszkę. Ale obiecuję, że postaramy się już w Neo odpuścić sobie Matrixa… przynajmniej na jakiś czas.

Chyba nie uznalibyście mnie za wielkiego fana tego filmu. W końcu wcale nie poszedłem na pokaz premierowy, wcale nie zarezerwowałem biletu miesiąc wcześniej tylko po to, aby w jakiejś śmiesznej promocji zdobyć plakat z Neo, ani też nie kupiłem zestawów kolekcjonerskich z pierwszym Matrixem, czy też wypuszczonym ostatnio Animatrixem. Nic z tych rzeczy. Ale prawda jest taka, że Matrixa uwielbiam i obok ostatnich niezbyt pochlebnych uwag dotyczących tego obrazu nie mogę przejść obojętnie.
Nie będę obijał w bawełnę i od razu powiem tak: mam Was dość. Hej, do Ciebie mówię, drogi czytelniku. Jeśli jesteś jednym z tych, którzy zgrywają znawcę tematu, takiego podwórkowego twardziela, co to oglądał Matrixa miesiąc przed premierą na divixie i uważa się za prawdziwego krytyka filmowego, to słowa te kieruję właśnie do Ciebie. Ach, jest jeszcze jedno kryterium – czytaj uważnie tylko, jeżeli uważasz, że Matrix to szmira. Bo właśnie takich opinii na temat Matrycy byłem ostatnio zmuszony wysłuchiwać najczęściej. I to one wywołały we mnie największe wzburzenie.

TRÓJCA W JEDNEJ OSOBIE

Po pierwszym akapicie pewnie zastanawiasz się, o której części Matrixa ja w ogóle piszę? O innowacyjnej jedynce, rozczarowującej dwójce, czy też wręcz śmiesznej trójce? No więc piszę jednocześnie o wszystkich trzech częściach, które stanowią przecież nierozerwalną całość i w takich kategoriach powinny być chyba rozpatrywane. A to, że ukazały się jako trzy odrębne produkcje, to już raczej nie tyle wina Wachowskich, ile wymagań rynku. Chociaż sam jestem przeciwny dzieleniu Matrixa na trzy zupełnie odmienne obrazy, to w tym tekście zostawię ten tradycyjny podział dla łatwiejszego zrozumienia moich opinii. Nie zmienia to jednak faktu, że tylko wiążąc ze sobą wszystkie wydarzenia z tych trzech filmów i traktując je jako integralną całość można pokusić się o zrozumienie fabuły Matrixa, która wcale nie jest taka płytka, jak by się niektórym wydawało.

ZAWÓD – KRYTYK FILMOWY

Krytycy (przeważnie) kochają pierwszą część Matrixa i (przeważnie) nienawidzą dwóch pozostałych części trylogii. Argument jest zazwyczaj jeden. Pierwszy Matrix, abstrahując na razie od zawartych w nim wątków filozoficznych, religijnych i bogatej symboliki, powalał te kilka lat temu rewelacyjnymi efektami specjalnymi, niegłupią fabułą, a przez to wnosił powiew świeżości do światowej kinematografii. Ważnym jest też chyba to, że premiera tego filmu nie miała miejsca w atmosferze zbiorowej ekstazy, kiedy to miliony fanów oczekiwało na ten obraz niby na zbawienie. Prawdę powiedziawszy historia przebudzenia Neo nawet w połowie nie była tak promowana jak jej kontynuacje, stąd też oczekiwania widzów nie były jakieś kosmiczne. Ot, kolejny film sci – fi z dobrymi efektami. Kto wie, może nawet coś z tego będzie? I tak wobec raczej umiarkowanych oczekiwań ze strony opinii publicznej pierwszy Matrix okazał się prawdziwym objawieniem. Co prawda tu i ówdzie zdarzało się słyszeć uwagi krytyczne, a znudzeni malkontenci oglądali film klatka po klatce starając się wychwycić drobne błędy i niedoróbki, to jednak spora większość odbiorców była pozytywnie zszokowana zarówno przesłaniem, jak i wykonaniem Matrixa. Po paru latach przyszedł czas na dwójkę i trójkę, które stały się ulubionym tematem do dyskusji dla milionów fanów i setek krytyków filmowych. Szkoda tylko, że gro uwag kierowanych pod adresem tych produkcji to w sumie pomówienia i błędne interpretacje nie poparte na dodatek konkretnymi dowodami. O ile fani mogą mieć różne uprzedzenia względem danego filmu i przedstawiać je komu tylko chcą nie starając się nawet swoich racji uzasadnić, to od krytyków filmowych wymagamy chyba czegoś więcej. A mianowicie rzetelnej oceny obrazu i konkretnych wiadomości na jego temat. Chłodnej kalkulacji, która - choć nie może być całkowicie obiektywna - da nam realny obraz tego, co później sami możemy obejrzeć w kinie. No cóż, to są jednak tylko założenia, gdyż rzeczywistość prezentuje się zgoła inaczej. Na potwierdzenie mych słów mogę przytoczyć pewne przykłady. Otóż po premierze Rewolucji, naszych rodzimych krytyków (zagranicznych zresztą też) ogarnęła fala zniechęcenia i rozpoczęła się istna nagonka na Wachowskich. „Fabularne dno; nielogiczna opowiastka; żałosne dialogi; przerost formy nad treścią" to tylko niektóre z komentarzy formułowanych przez krytyków pod adresem nowego filmu braci Wachowskich. I wszystko byłoby w porządku, gdyby owi krytycy naprawdę wiedzieli, o czym piszą. Weźmy dla przykładu bardzo popularny w naszym kraju portal internetowy Wirtualna Polska oraz nie mniej popularne pismo o tematyce filmowej – „Film". Co tam znajdziemy? Otóż obok licznych uwag krytycznych (w większości bez żadnego uzasadnienia) znajdziemy tam też zestawienie najgłupszych i najlepszych scen z całej trylogii. Fajny pomysł, prawda? Owszem, pod warunkiem, że autor wie, o czym pisze. Za jedną z najgłupszych scen uznali szanowni krytycy dialog Neo podczas pierwszego spotkania z Klucznikiem w Reaktywacji. Według recenzentów „Filmu" Neo pyta się o tożsamość siedzącego pośród tysięcy kluczy mężczyzny, a ten zdradza, że jest klucznikiem. Panowie redaktorzy kąśliwie komentują „A kim miałby być? Treserem reniferów"? HA...ha...ha... bardzo im wyszedł ten żart, no po prostu pierwsza klasa, z tym, że coś tu się nie zgadza. Wrzucam DVD z Reaktywacją do mojej kochanej PS2 i odpalam opisaną scenę. I co? A to, że scena ta w samym filmie wygląda zupełnie inaczej – Neo przedstawia się Klucznikowi, a ten mówi jedynie, że na niego czekał. O czym to świadczy? Chyba tylko o tym, że ludzie odpowiedzialni za wspomniany ranking albo naprawdę żyją w jakiejś innej rzeczywistości, albo po prostu nie mają zielonego pojęcia o czym piszą. Żeby było ciekawiej, za kolejne, głupie potknięcie całej trylogii owi krytycy uznali strój agenta Smitha argumentując tym, że przecież w garniturze niezbyt wygodnie się walczy. A ja się pytam: jakie to ma znaczenie? W końcu agenci to programy i naprawdę nie jest ważne czy walczą w garniakach, czy w przebraniu Św. Mikołaja. Pominę już nawet kwestię ich stroju jako ubioru, który doskonale obrazuje stereotyp dotyczący agentów, a funkcjonujący w świadomości większości ludzi. To tylko wybrane przykłady, mające zobrazować sam już nie wiem co – nienawiść krytyków do sztuki, jaką dla mnie jest Matryca, czy też ich całkowity brak wiedzy na ten temat. Ech, od razu przypomniała mi się scena, której byłem świadkiem zaraz po wyjściu z kina, gdzie po raz pierwszy zobaczyłem Matrixa parę lat temu. Elegancki Pan – „Świetne efekty, co nie?" Blond Piękność – „No, bardzo fajny film, tylko jakiś taki niedokończony..." Tak czy inaczej, poważnie się na krytykach recenzujących Matrixa (głównie Reaktywację i Rewolucje) zawiodłem.

GIŃ TRINITY, GIŃ...

Ale spokojnie, nie jestem jakimś zaślepionym fanatykiem, któremu Matrix już do końca wypalił resztki mózgu. W wielu kwestiach musze się z osobami krytykującymi produkt Wachowskich zgodzić. Niestety. Szczere powiedziawszy nie jestem w stanie zrozumieć ludzi, którzy twierdzą, że zarówno Reoloaded jaki Revolutions to filmy wybitne, a może nawet lepsze od jedynki. No bo jak można było zawrzeć w Reaktywacji tak beznadziejne motywy jak chociażby „technoparty" w Syjonie albo przemówienie Morfeusza będące dla mnie kwintesencją amerykańskiego kiczu. Nie bardziej popisali się Wachowscy w Rewolucjach, gdzie znowu możemy podziwiać iście amerykański motyw z młodym żołnierzem, który w nieludzko heroicznym akcie męstwa zasiada za sterami zniszczonego mecha, aby otworzyć ogromne wrota. A jakie odczucia wzbudziła w Was scena miłosna albo jeszcze lepiej, scena śmierci Trinity, w której to Neo chyba dopiero po pięciu minutach zorientował się, iż ciało jego ukochanej przeszyte zostało kilkoma stalowymi prętami? Takich kwiatków jest naturalnie więcej, ale może dla dobra nas wszystkich pomińmy je milczeniem. Z innych zarzutów kierowanych pod adresem braci Wachowskich warto wymienić grę aktorską budzącą dosyć spore kontrowersje. Wielu zarzucało Reevsowi „bezpłciowość" w kreacji Neo, a podobnych uwaga nie szczędzono też Trinity i Morfeuszowi. Czy słusznie? Moim zdaniem i tak i nie. Z jednej strony faktycznie cała ta Święta Trójca zdaje się zachowywać bardzo sztucznie, jakby główni bohaterowie tej opowieści wyprani byli z jakichkolwiek uczuć. Widać to doskonale w zachowaniu, mimice oraz dialogach pomiędzy wspomnianymi osobami. Na dobra sprawę to o wiele więcej ludzkich cech przejawiają programy będące częścią składową Matrixa, jak chociażby Wyrocznia ze swoim umiłowaniem do słodkich wypieków czy też tytoniowym nałogiem, agent Smith tracący wielokrotnie nad sobą kontrolę, czy też fantastycznie zagrany przez pana Lamberta Wilsona Merowing przejawiający zainteresowanie językiem francuskim i charakteryzujący się arystokratyczną manierą.

(c) Misiek

Rozpatrując te kreacje aktorskie taki agent Smith czy Merowing prezentują poziom aktorstwa dalece wyższy niż boski Keanu czy seksowna (???) Carrie Anne Moss. Ale jeśli dokładnie zagłębimy się w fabułę całej trylogii, to w pewnym momencie możemy zacząć zastanawiać się, czy taki sposób gry przydzielony poszczególnym postaciom nie był celowy. No bo czym innym jest Syjon i cała nasza Trójca jak nie... Eee, interpretacje Matrixa zostawię już Wam.
A tych interpretacji może być całkiem sporo, głownie przez to, że Wachowscy ze swego tryptyku uczynili istny tygiel ideologiczno – religijny. No bo czego tu nie ma? Buddyzm, Platon, gnoza, Locke, Nietzsche, anime, literatura sci – fi, no jednym słowem wszystko! Dla jednych (to między innymi ja) takie pomieszanie z poplątaniem może wydać się ogromnym plusem, gdyż zmusza do myślenia i pozwala snuć tysiące domysłów, ale dla drugich będzie to największą wadą filmu, która sprawia, że zamiast bawić i zmuszać do refleksji zamienia się on w prawdziwy, quasi-filozoficzny bełkot. Która ze stron ma rację? Trudno powiedzieć. I chociaż dla mnie Matrix jest swego rodzaju nowoczesną wykładnią starych filozofii, to nie mogę jednoznacznie powiedzieć, że wszystko tu ma sens, a Matryca powinna stać się dla nas nową religią (chociaż w pewnym sensie Matrix jest religią i był to jeden z powodów, dla których wycofano ten film z kin w Egipcie). Na te pytania każdy musi odpowiedzieć sobie sam i nie mam zamiaru nikogo przekonywać do moich racji. Chociaż przyznam bez bicia, iż kiedy widzę setki nawiązań do tego, czego uczyłem się na wykładach z filozofii, albo przeczytałem w genialnych powieściach i opowiadaniach Philipa K. Dicka (vide „Beyond" z serii Animatrix i opowiadanie pt. „Ekipa dostosowawcza"), ewentualnie zobaczyłem w Akirze, to nie mogę oprzeć się wrażeniu, że Matrix jest dokładnie tym, czym miał chyba być – ze wszech miar udaną próbą połączenia wielu wątków dzisiejszej popkultury z wciąż aktualnymi zagadnieniami natury filozoficznej. Na dodatek próbą podaną w niezwykle efektowny i przemawiający do widza sposób.

I CO DALEJ?

Oby nic. Trylogia została oficjalnie zamknięta, a dodatki w stylu gier video czy seriali animowanych to tylko uzupełnienia całej filozofii Matrixa. Twórcy filmów zarzekają się, że dalszych części filmu nie będzie, chociaż już trwają pracę nad grą on-line, której fabuła nawiązuje do Matrycy, a jednym z głównych bohaterów ma być Seraph. No cóż, wydaje mi się, że sequel lub prequel Matrixa jest wciąż kwestią otwartą, ale mam nadzieję, że żądza mamony nie przewróci producentom w głowach na tyle, aby nakręcili kontynuację. Póki co mamy nasz mały matrixowy świat z fenomenalną częścią pierwszą, przydługą drugą i mocno nierówną trójką. Doliczmy do tego Animatrixa, Enter the Matrix oraz gry, które niedługo się pojawią i powinniśmy być chyba zadowoleni. No, zadowoleni będą przynajmniej ci, którzy Matrixa lubią i nie uważają go jedynie za komercyjną papkę, którą otyli Amerykańce chcą znowu nakarmić resztę świata. Tak czy inaczej, zanim znowu będziecie chcieli wytrzeć sobie buzię produkcją braci Wachowskich, zastanówcie się przez chwilę, czy aby na pewno zrozumieliście ten film i czy zawarte w nim plusy nie przeważają szali zapełnionej minusami. I pamiętajcie, żeby w swych przyszłych osądach kierować się przede wszystkim własnymi odczuciami, a nie komentarzami fantastycznych krytyków filmowych... A Matrix i tak rządzi... szczególnie jedynka, hehe!!!
Qoora

Jackie i Jet - dwaj monopoliści

Bodajże ostatni ludzie na ziemi, którzy w swych pięściach dzierżą monopol na widowiskowe i szybkie kino akcji, zaś każda nowa produkcja z ich udziałem tylko udowadnia jak niezdarny i pulchniutki stał się z wiekiem Steven Seagal, a Van Damme i jego podobnie do siebie ponazywane filmy przyciągają do kin już tylko garstki roztargnionych widzów! W tym strażnika z Teksasu.

Wymienieni w tytule mistrzowie wyznaczyli moim zdaniem nowe standardy w kinie akcji. Zwłaszcza Jackie. W jednym z wywiadów 49-letni mistrz opowiada, czym różni się jego pojęcie filmu, od tego typowo amerykańskiego. O ile Hollywood pomiędzy dwiema mocnymi scenami lubi zasypywać widza ciągnącymi się w nieskończoność dialogami, Chan woli wrzucić w to miejsce kilka mniejszych efektownych zwarć. Jego nadzwyczajna sprawność fizyczna, a także bardzo specyficzny, łączący wzorową technikę i komiczne elementy styl walki to coś niepowtarzalnego. Wychowanek katorżniczej Opery Pekińskiej idealnie uzupełnił lukę, jaka powstała po odejściu w zaświaty Bruce'a Lee . I choć jego początkowe produkcje (gdzie jako siedemnastoletni, długowłosy wymoczek pod pilnym okiem siwego dziadygi robił pompki stojąc na rękach) nie były specjalnie ambitne, to oglądało się je nad wyraz przyjemnie i lekko . Przeważały tu głównie produkcje komediowe, gdzie pocieszny bohater stawiał z reguły czoło minimum ośmiu oprychom i zbierał przy tym niezłe baty. Ale z pomocą małpiego sprytu i przezabawnego posługiwania się różnymi elementami otoczenia (drabiny, krzesła, ławki, deski, dzbanki i wszystko, co było pod ręką) nie tylko wprawiał mnie w radosny nastrój, ale także zaskakiwał kaskaderskimi, mocno widowiskowymi popisami. Sposób, w jaki zawijał się wokół zdezorientowanych przeciwników, jak lekko lawirował pomiędzy ich niecelnymi ciosami, czy wreszcie jednym płynnym ruchem dostawał się w miejsca niedostępne dla zwykłych śmiertelników (kilkumetrowe budynki) powodowały u mnie salwy śmiechu i jednocześnie kazały cofać taśmę video po kilka razy, w celu ujrzenia tych wyczynów jeszcze raz. Jet Li natomiast pojawił się w tym biznesie nieco później (debiut wielokrotnego mistrza Wu Shu to słynny „Klasztor Shaolin" z 1979 - mac), od początku jednak masakrując widza niesamowicie szybkimi i jednocześnie poważnymi zagraniami. W jego filmach mało było miejsca na humor, czy cyrkowe popisy, jakie w przemysłowych ilościach wyświetlał mi Jackie Chan. Historie, których bohaterem był Jet opowiadały z reguły o krwawych konfliktach i obronie nadszarpniętego honoru. Piekielnie szybki Li brał też udział w mało prawdopodobnych, budzących raczej grozę niż salwy śmiechu scenach.

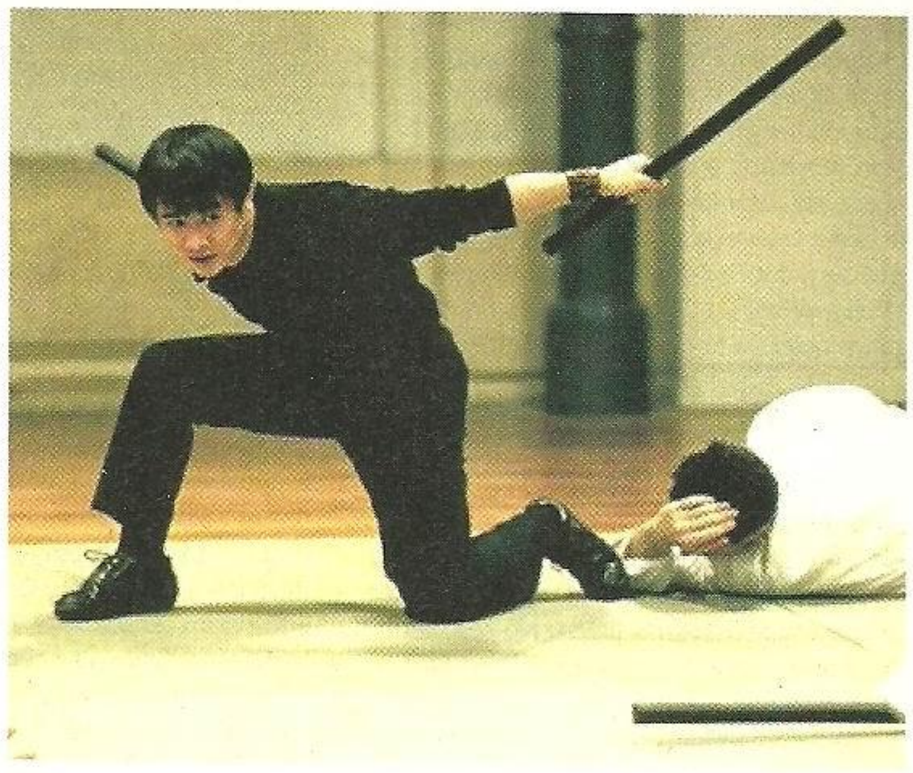
Z niedowierzaniem patrzyłem, gdy za pomocą miecza odbijał dziesiątki nadlatujących w jego kierunku toporków i strzał przeciwników. Przecierałem ze zdumienia oczy, gdy wskakiwał na dziesięciometrowe drzewo stojąc do niego tyłem. Albo biegł sobie nad rozjuszonym tłumem, beztrosko przeskakując po głowach gawiedzi. Zdecydowanie wiarygodniej na tym tle wypadał Jackie Chan, który nigdy nie dał sobie przywiązać do koszuli grubej liny, nigdy nie chciał, żeby ludzie zobaczyli na ekranie kogoś, kim zwyczajnie nie jest, no i nigdy nie zrobił akrobacji, której po prostu nie byłby w stanie wykonać. I choć obaj panowie wywoływali swoimi popisami niepohamowany zachwyt, tylko wnikliwi odbiorcy bili pokłony Jackie'mu w miejscu, gdzie podśmiewali się z Jeta.

„Wiem, czego chce publiczność" – mówi Chan – „ludzie nie chcą widzieć mnie lecącego w przestworzach niczym superman. Wolą sprawdzić, jak poradzę sobie wbiegając na kilkumetrową ścianę. To się im podoba". Cóż dodać. Kaskaderka w wykonaniu Jackie'go była jedyna w swoim rodzaju, a nieudane sceny puszczane podczas końcowych napisów każdego niemal filmu dobitnie pokazywały, że mistrz niejednokrotnie łamał sobie kończyny, gdy jego obliczenia odnośnie niektórych ewolucji okazały się nieprawidłowe. Jet tego nie miał. Był fenomenalnie wysportowanym fachowcem o ogromnym potencjale, jego błyskawiczne ciosy budziły ogromny respekt, jednak nie wzbudzał we mnie tak pozytywnych odczuć jak Chan. Może jego filmy były zbyt brutalne? Może to przez te dziesięciometrowe skoki zakończone saltem? A może przez kamerę, która o dziwo nie dawała tak dokładnego wglądu w przebieg starcia, jak miała to w zwyczaju robić przy okazji popisów Chana.

Właśnie, kamera. To chyba jedna z największych bolączek współczesnych walk na dużym ekranie. Czy zauważyliście, że w najważniejszym momencie ma ona w zwyczaju nagrywać twarz bohatera, jego pasek u spodni, a czasem zająć wygodne miejsce pod pachą, zwyczajnie omijając centrum wydarzeń? Rozumiem, że można w ten sposób maskować niedostatki osoby, która na co dzień zajmuje się grą aktorską i nie ma w zwyczaju doprowadzać do perfekcji technik walki po 10 godzin dziennie. Ale jaki szaleniec u licha „bawił się" kamerą przy filmach z Jetem Li, zwyczajnie nie wiem.

„Uwielbiam filmowanie. Mam w domu dziewięć kamer i na okrągło się nimi bawię" – kontynuuje Chan. Być może ma to jakiś związek z faktem, że długie i skomplikowane sceny walki w filmach z udziałem Jackie'go, zawsze były nagrywane w pewnej odległości, pod odpowiednim kątem i niemal perfekcyjnie pokazywały bogaty arsenał zagrań zarówno jego, jak i napastników.

No, ale czas płynął. Panowie dorastali i (wydawałoby się) zdobywali nowe doświadczenie na polu, gdzie bezapelacyjnie rządzili. Seagal, choćby połamał całe miasto, nie mógł równać się z hiperbłyskawicznymi, kapitalnymi technicznie akcjami, jakie w filmie „Fist of Legend" (1994) pokazał widzom Jet Li. Ten obraz był moim osobistym spełnieniem marzeń. Wreszcie wzorowo sfilmowany został potencjał, jaki od zawsze kipiał w maleńkim Li. W końcu widz mógł dokładnie sprawdzić, ile ciosów jedną ręką wciągu sekundy sprzeda Jet. Jak fachowe wykona uniki. Jak płynnie przejdzie od kilku technicznych bloków, do katorżniczej serii ataków. Ten film miał wszystko, łącznie z fenomenalną choreografią walk ułożoną przez guru w tej dziedzinie, pana o imieniu Yuen Woo-Ping. „Fist of Legend" to istna eksplozja mocnych i pomysłowo zrobionych walk. Moja ścisła czołówka. Ten film kazał uwierzyć, że od tej pory Jet będzie już występował przynajmniej w zbliżonych produkcjach. W tym samym roku w najlepszym w swoim w dorobku filmie zaatakował również Jackie Chan. Obraz nazywał się „Drunken Master 2" i (jak się domyślamy) był w zasadzie apogeum ogromnych możliwości mistrza. Jackie konfrontuje się jednocześnie z ogromną ilością przeciwników, w przepięknym stylu wysyłając do kąta każdego z nich. Kiedy siły wroga zaczynają przeważać, upija się na umór alkoholem, wyzwalając w sobie najbardziej widowiskowy (i jednocześnie najzabawniejszy) na świecie styl pijanego mistrza. Kolejne buteleczki spożywa podczas komicznych ewolucji pomiędzy nadlatującymi zewsząd ciosami i ostatecznie zamienia się w nie czującą bólu, ani zmęczenia maszynę, która obija adwersarzy jednego po drugim. Film dodatkowo pełen jest specyficznych dla Jackie'go kaskaderskich akcji „na styk", a walka z finałowym adwersarzem trwa dobrych 15 minut! Ewolucjom towarzyszy wzorowa kamera, a nad całością zagrań pieczę sprawuje wspomniany już Yuen Woo-Ping. Nie muszę chyba dodawać, iż fani obu panów J. powinni mieć te filmy w swej kolekcji. Lepszych już nie dostaną! Bo czas płynie nieubłaganie tak i oto dochodzimy do czasów współczesnych, gdzie Jet Li skończył już 40 lat, ma dwadzieścia cztery lata w biznesie za sobą i 35. filmów na koncie. Jackie'mu brakuje kilku miesięcy do pięćdziesiątki, w biznesie jest ponad 40 lat i w tym momencie około 90. filmów na kącie. Jak wykorzystali ten czas? Cóż. Jet już nigdy nie nagrał nic równie uderzającego, jak obraz z 1994 roku. I jak nieuleczalna choroba wróciła do niego koszmarna kamera, nienajlepiej radząca sobie z poprawnym wyłapywaniem, co lepszych momentów. Dodatkowo podczepił się pod bardzo nielubianego przeze mnie reżysera (Andrzeja Bartkowiaka) strasząc takimi koszmarkami jak „Romeo Must Die", czy „Craddle to the Grave". Przemoc, współczesne, mocno gangsterskie klimaty pulsujące murzyńskim hip hopem i piosenkarzami o aktorskich zapędach, a do tego kadry, pokazujące podczas walk kawałek ściany domu, a czasami jakiś kwietnik, to nie jest to o czym marzyłem, obgryzając swego czasu paluszki przy „Fist of Legend". Z nienajlepszej strony pokazał się Jet w filmie „The One", gdzie... walczył między innymi przy pomocy motorów, które trzymał po jednym w każdej dłoni! I kiedy myślałem, że to koniec Jeta, który w zasadzie więcej miał filmów średnich, niż udanych (do tych ostatnich od biedy zaliczę „Kiss of the Dragon"), kina zaatakował jego ostatni obraz - „The Hero". Li nie walczy tam może zbyt często, a zdarza mu się także biegać po wodzie, odbijać mieczykiem tysiące strzał oraz zwyczajnie latać, jednak w zarysie całej, baśniowej fabuły jest to wybaczalne. Walka otwierająca film, niemal momentalnie przywołuje najlepsze czasy malutkiego mistrza i ponownie każe uwierzyć w lepsze jutro! Kto wie. Może nawet gra „Rise to Honor" jeszcze czymś zaskoczy. Zobaczymy. Jackie natomiast przez cały ten czas dawał z siebie wszystko, za każdym razem dopieszczając choreografię walk, kadry i ewolucje. Filmem „Rumble in Bronx" wzbudził zachwyt wśród krytyków, przebijając się w ten sposób do Hollywood. Na zawsze zapadnie mi w pamięć kapitalna walka, jaką stoczył z dwoma najemnikami na dachu wieżowca w filmie „Who am I". Błyskawiczne tempo, serie prześlicznych wyskoków, kopnięć i przechwytów zdefiniowały pojęcie akcji! No i ta cudowna walka z Alanem, którą lekko podstarzały już Chan pokazał mi w filmie „Gorgeous". Oglądałem łącznie te 20 minut na okrągło przez całe wakacje, ucząc się w myślach perfekcyjnych technicznie postaw, ciosów, zbić i kopnięć. Obecnie Jackie nie jest już tak szybki i skupia się prawie wyłącznie na robieniu fajnych, z reguły przewidywalnych komedyjek („Rush Hour", „Shanghai Noon", „Tuxedo"). Na każdej obowiązkowo melduję się w kinie. Wkrótce sprawdzę „Medalion".



A zatem jeśli dobre kino akcji, to tylko Jackie Chan. Ewentualnie Jet Li. To, co swego czasu wyczyniali na dużym ekranie każe raz jeszcze zastanowić się nad odkrywczością walk w „Mortal Kombat", „Matrix", czy chociażby „Blade". Popularyzacja stylu pijanego mistrza w grach (Tekken, Virtua Fighter) to zasługa Chana? Być może! Mam nadzieję, że gry i filmy akcji będą zapożyczały coraz więcej patentów od wspomnianych bohaterów. Na razie nie jest źle. Wszak mamy już w grach kilku chińskich policjantów, zupełnie przy okazji wyszkolonych w kung fu.

Matt

Jako wierny fan Jeta nie do końca zgadzam się z Mattem. Owszem, Jackie jest mistrzem w swoim fachu i w filmach z jego udziałem dostajemy mnóstwo świetnych walk. Tyle, że najczęściej są to komedie sensacyjne i Chan niemal bez ustanku błaznuje. Z kolei Jet Li zazwyczaj występuje jako prawdziwy twardziel-mściciel. W kilku filmach próbował wprawdzie być zabawny, ale słabo mu to wychodziło. Bezpośrednie porównanie tych dwóch mistrzów kina akcji nie do końca wchodzi więc w rachubę. Na marginesie - „hollywodzkie" produkcje obu panów rzeczywiście są raczej marne, choć u obu zdarzają się rodzynki - „Pocałunek Smoka" z Jetem i „Godziny szczytu" z Jackiem. A przecież te filmy diametralnie się od siebie różnią! Wszystko zależy od humoru - nastrój na coś lekkiego? Chan. Coś ostrzejszego? Li jest niezastąpiony. A propos - sprawdźcie grę Tao Feng na X'a - Chen Zhen (Divine Fist) to nikt inny jak Jet Li, a imię postaci ściągnięto wprost z „Fist of Legend".

Marcellus

PS: A tych „wnikliwych" co się z Jeta podśmiewają to bym...

Amputacja

Czy gry potrafią chodzić na jednej nodze?

Wszystko zaczęło się pewnego jesiennego wieczoru, kiedy zasiadłem przed telewizorem i zacząłem ... ale o tym może trochę później.
Gry od zawsze kojarzą się z rozrywką i przyjemnością. Tak naprawdę tu kończy się ich rola, zawsze uważałem, że nadawanie im wyższego statusu sztuki jest chybione, ponieważ ta doklejana na siłę filozofia ma na celu tylko i wyłącznie dowartościować nasze niedoceniane hobby. Nie odmawiam grom ich piękna i kunsztu, z jakim są wykonywane, ale do sztuki im cholernie daleko. Nie zapominajmy, że są to tylko zabawki, na których robi się dobry interes, a my jesteśmy tylko konsumentami, a nie koneserami sztuki. Ale nie o tym chciałem mówić.
Nigdy nie zastanawiałem się nad przyszłością tego rynku, może dlatego, że gry to tylko gry, a ewolucja tychże potoczy się po znanych wszystkim ścieżkach (usprawnienie grafiki, itp.); w końcu to tylko zabawki. Wszystko zmieniło się po obejrzeniu krótkiej nowelki filmowej Davida Lyncha „**The Amputee**". Znając ekscentryczność mistrza, wiedziałem, że mnie czymś zaskoczy i nie myliłem się. Czarno-biały obraz przedstawia sceny z życia kobiety, której amputowano obie nogi. Są to bardzo naturalistyczne sceny, w których kobieta bandażuje świeże rany... Nie jest to miły widok, zwłaszcza, że aktorka jest autentycznie po amputacji i zgodziła się wziąć udział w kręceniu tego filmu. Dlaczego nie efekty specjalne? Po co ta naturalistyczna do bólu otoczka? To całkiem proste, film staje się bardziej autentyczny, makabryczny, zbyt rzeczywisty, by pozostawiać widza obojętnym.
A co z grami? Wtedy zacząłem się zastanawiać. Wydaje mi się, że gry będą musiały pójść tym samym torem, z tym wyjątkiem, że **nieświadomie**. Już wyjaśniam, o co mi chodzi.
Naturalną konsekwencją rozwijającego się rynku gier są oczywiście coraz większe wymagania potencjalnych konsumentów. Oczekujemy coraz więcej po nowych grach i platformach, efektem czego jesteśmy wciąż karmieni obietnicami fotorealistycznych gier, nowych silników graficznych imitujących rzeczywistość i fizykę realnego świata.
Nie dostrzegamy jednak idących tym torem zagrożeń. Pęd ku realizmowi pociąga za sobą konsekwencje ukazywania przemocy na skalę dotąd niespotykaną. Spójrzmy przykładowo na **GTA** lub **Manhunt** - dyskusje na temat tych gier już teraz obrastają w pokaźną ilość komentarzy, dla dziennikarzy są to wręcz modelowe przykłady brutalności.
Wierzcie mi, te gry są niczym w porównaniu z tym, co nas jeszcze czeka.
Jeśli weźmiemy pod uwagę aspekt przemocy i skupimy się na graficznych jej manifestacjach, to w gruncie rzeczy **grafika Manhunt, czy Silent Hill stoi na tym samym poziomie, co stary dobry Arkanoid!!!** To, co łączy te produkcje to „**umowność** ".
Jakkolwiek brutalna nie byłaby scena mordu, zawsze zostaje ona nieświadomie ocenzurowana przez niewydajny silnik graficzny. Sprawdźcie, nawet takie **GTA** karmi nas kilkoma kroplami krwi, które skutecznie zastępują obraz penetrującej czaszkę kuli, otwartych brutalnie arterii, czy przebitej jamy żołądka z niestrawionym jeszcze pokarmem. W tym wypadku zaczyna działać nasza wyobraźnia a nie obraz gry, dostajemy zimnych dreszczy na ciele, bo pobudzona zostaje właśnie wyobraźnia, tak samo jak pobudzana była w staroszkolnych erpegach, w których grupka pikseli pojedynkowała się na miecze. Ograniczony engine jest najlepszym cenzorem, ale co dalej?
Wkrótce będą pojawiały się gry, które obsłużą bezproblemowo 50. milionów polygonów na samych twarzach bohaterów gier. Wtedy nawet zwykłe strzelanki na pistolet, gry gangsterskie, czy shotery fpp przedstawiać będą najbardziej groteskowe sceny zbrodni. Po strzale z pistoletu przeciwnik nie upadnie na piach i nie zniknie, wprost przeciwnie – z bliskiej odległości zobaczymy jak jego mózg zmienia się w przemieloną papkę. Jak developerzy tego unikną? Nie wiem, zwykłe pozbycie się takich efektów może nie być takie proste. Wyobraźcie sobie, że idziecie bohaterem po ultrarealistycznej ulicy i strzelacie do ludzi (takie GTA 99), widzicie najmniejsze kropelki potu, zmarszczki, metki na ubraniach i pojedyncze włosy na ciałach, ale po strzale ludzie padają wypuszczając zaledwie kilka nienaturalnie jaskrawych kropel krwi. Brzmi jak stare filmy gangsterskie z lat trzydziestych. Zbyt sztuczne, zbyt sterylne (jeśli widzieliście **DeadAlive** i scenę z sekatorem, to wiecie mniej więcej o co mi chodzi, a przecież nie takimi już rzeczami masakrowaliśmy przeciwników na naszych konsolach). Zauważcie, że w filmach brutalne sceny są na ogół ucinane lub cenzurowane przez nagły zwrot kamery, czy zmianę ujęcia. To reżyser decyduje, co nam pokaże, a co nie.
W grach nie ma cenzora, to przecież my ustawiamy kamery, operujemy środowiskiem gry, decydujemy o najistotniejszych aspektach rozrywki. Niektóre programy nie pozwalają nam jeszcze na takie interwencje, ale w przyszłości może się to zmienić.
Dokąd zmierzają gry? Czy będzie to przyjemność i rozrywka? A może będziemy kupować tylko platformówki, bo stare dobre strzelanki i mordobicia będą patologicznie brutalne?
Przypomina mi się jedno z opowiadań obozowych Borowskiego, gdzie więźniarki zabijają mysz, by spenetrować jej wnętrzności, ot tak z ciekawości. A może my też złapiemy takiego przechodnia na ulicy Vice City i będziemy go systematycznie ciąć kataną, by sprawdzić, co kryje się pod jego skórą?
Makabryczne? Może. Ale to developerzy narzucają nam ograniczenia, a nie my sami. Może to dlatego nowy film Mela Gibsona tak nas szokuje, może to dlatego Lynch daje nam „**The Amputee**", bo jesteśmy ludźmi – na wskroś zwierzęcymi.
Dokąd pójdą gry, i czy będą w stanie dojść tam na jednej nodze?
Dagon

Komentarz: zdaję sobie sprawę, że nakreślona tu sytuacja jest trochę przerysowana i niekoniecznie tak musi potoczyć się ewolucja gier. Nie obdzieram też wspomnianych gier z brutalności, bo tylko ślepiec jej nie dostrzega, ale wiem też, że może ona być zarazem swoistym *preludium* dla nowej gałęzi gier – zakazanych.

Co na to Jean-Claude?
Definicji sztuki tyle, co siwobrodych. A może sztuką jest coś, co jest w stanie wywołać Twój zachwyt, wzruszenie, natchnąć Cię... Niektóre gry to potrafią. Jean-Claude to wie. A gierka leci do Ciebie.

UWAGA! Baba przy padzie!

Kobiety grające były, są i będą. Ale dopiero teraz zaczynają się ujawniać. Piszą listy, tworzą, biorą udział w dyskusjach i turniejach z coraz to lepszymi rezultatami. Starające się zaistnieć w naszym małym, konsolowym światku nadal traktowane są przez facetów jak „egzotyczne okazy". Fakt faktem, nie każda panna trzymająca w ręku pada może poszczycić się rozległą wiedzą na temat gier. Coraz częściej jednak udowadniają, że niewiasta może i co ważniejsze potrafi zgasić mężczyznę swoją wiedzą i umiejętnościami.

Odkąd pojawiły się jakiekolwiek ślady świadczące o istnieniu dziewczyn znających się na grach (pierwsze listy, nazwiska w konkursach prowadzonych na łamach rozmaitych czasopism) w męskich szowinistycznych umysłach wytworzyło się wiele wyobrażeń na ten temat. Stereotypy te niekoniecznie pokrywają się z prawdą i dlatego postaram się na początku rozwiać wszelkie wątpliwości i przybliżyć je z punktu widzenia kobiety. Traktować oczywiście z lekkim przymrużeniem oka ;) Oczywiście biorę tu pod uwagę tylko te dziewczyny, które mają o grach chociażby jako takie pojęcie.
„Brat ma konsolę" - jedno z częstszych wytłumaczeń na widok dziewczyny, która nie myli Duala z nowej generacji pilotem do telewizora, tudzież telefonem komórkowym. I niestety prawdziwe, bo w większości przypadków to właśnie bracia lub koledzy wprowadzają kobiety w świat gier.
Dziewczyna taka zazwyczaj ma bardzo małe pojęcie o grach, oczywiście poza tytułami, w które namiętnie szarpie braciszek. Najczęściej biernie przygląda się poruszającym na ekranach postaciom, ale słysząc co popularniejsze tytuły nie wzrusza głupawo ramionami. Co najważniejsze zdarza się też, że niewiasta takowa nie myli Tekkena z Gran Turismo, tudzież Final Fantasy. Prawdę mówiąc stosunek takich kobiet do gier jest raczej obojętny.
„Chłopak ma konsolę" - wbrew pozorom różni się znacznie od poprzedniego przypadku. Bez problemu domyślić się można bowiem, jak podchodzi do gier dziewczyna, której romantyczną kolację z ukochanym przy świecach zastępują wieczory spędzone przy PS2. Nie przepada za grami, ale jak przyjdzie co do czego lubi zaszpanować przy kolegach swojego faceta choćby najmniejszą znajomością tematu. Gra, chociaż niekoniecznie z własnej woli. Poza tym bardzo często ma w zwyczaju wypominanie, że konsola jest ważniejsza od niej.
„Graczki okazyjne" - jedno z możliwych następstw któregoś z poprzednich. Znają kilka tytułów, w które lubią grać i grają, ale tylko przy okazji. Całkiem dobrze im to wychodzi, aczkolwiek nie posiadają własnej konsoli. Obijają się po salonach, grają u kumpli. Nie jest to w żadnym wypadku ich pasja. Panny te nie są obeznane w gatunkach i fachowych pojęciach używanych przez graczy. Ograniczają się do kilku pozycji i nie ukrywają swojej niewiedzy, bo wcale nie zależy im na uznaniu innych. Konsola jest dla nich rozrywką porównywalną z wyskokiem do kina lub do pubu ze znajomymi, ale o Tekkenie wiedzą więcej niż fakt, że to gra, w której „dwóch gości okłada się po twarzach".
„Maniaczki konsolowe" - tak, istnieją i to nie tylko w legendach. Sama uważam się za jedną z nich. Można doszukiwać się powiązań z poprzednimi typami. Praktycznie niczym nie różnią się w swoim podejściu do gier od męskich maniaków. Mają własne konsole, czytają specjalistyczne pisma, znają się na grach i slangu konsolowej braci (często o wiele lepiej od facetów ;)). Nie ograniczają się do jednego gatunku, szukają i próbują. Znają nie tylko te gry, w które grają. To przede wszystkim o nich jest mowa we wstępie. Obracają się w większości przypadków w gronie mężczyzn, co jest naturalnym następstwem ich pasji.

Po przeczytaniu powyższych akapitów nasuwają się zapewne kolejne pytania. Jako pierwsze rozpatrzmy to, dlaczego kobiety grają. Nietrudno zauważyć, że większość dziewczyn, które lubują się w grach gustuje w tych z gatunku RPG lub bijatyk, rzadziej platformówek czy przygodówek, nie mówiąc o sportowych. No cóż, typy jakże skrajnie różne i nic dziwnego, że oba związane z dwoma rodzajami podejścia. Erpegi... Bez urazy dla mężczyzn, dziewczyny szukają dla siebie zazwyczaj gier bardziej ambitnych, przedstawiających jakieś ciekawe historie i postacie z głębokimi charakterami. Gier potrafiących do człowieka trafić, uderzyć w ludzkie uczucia, wzruszyć, rozbawić. RPG są jak dobre książki i mają wszystkie ich cechy. Dziewczyny, które grają w roleplaye rzadko skupiają się na dopakowaniu postaci, zdobyciu wszystkich broni, czy przedmiotów. Swoją uwagę kierują przede wszystkim na fabułę. Wczuwają się w nią, nie przewijają bezmyślnie dialogów. Dlaczego z kolei bijatyki? Co tu owijać w bawełnę, z powodu facetów. W większym lub mniejszym stopniu, ale z pewnością prawdą jest, że postaci o wyglądzie typowego bishounena („pięknego chłopca" dla niewtajemniczonych) pokroju Kilika czy Yunsunga z Soul Calibura tworzone są z myślą o kobietach. Jakby nie patrzeć z żeńskiego punktu widzenia gra takim przystojniakiem jest o wiele przyjemniejsza niż topornym Astarothem lub Necridem. I jakby nie patrzeć trafiają się dziewczyny, które (oczywiście z drobną różnicą, mam tu na myśli płeć bohaterów ;)) szukają w bijatykach tego, czego faceci przykładowo w Dead or Alive: XBV.
Oczywiście te dwa przypadki są tylko przykładowymi, ciekawszymi wybranymi z multum powodów, dla których kobiety sięgają po pada. A wierzcie lub nie, większość z nich pokrywa się z argumentami, które zapewne podalibyście Wy, mężczyźni, tłumacząc swoje umiłowanie do konsol.
Pozostaje jeszcze kwestia powodów, dla których konsolowe maniaczki „ukrywają się" (chociaż ja nadal twierdzę, że to pojęcie jest niestosowne; to Wy się ukrywacie :D). W sumie nie powinniście się dziwić, bo naprawdę nie dajecie nam warunków do wybicia się. Nikt nie lubi być wytykany i traktowany jak „ewenement genetyczny". A jeśli chcecie więcej grających dziewczyn, to zamiast wskazywania palcami kobiety przy automacie podejdźcie, zagadajcie...
Wytwory Waszych wyobrażeń i „marzenie każdego gracza-faceta" naprawdę są na wyciągnięcie ręki. A oklaski dla dziewczyny, która przeszła Soul Calibura na jednym życiu (pozdrowienia dla ekipy z wrocławskiego salonu dworcowego ;)) naprawdę bardzo dobitnie dają do zrozumienia, jakie macie o nas zdanie. Mam nadzieję, że ten króciutki tekst zmobilizuje do działań zarówno męską, jak i damską część konsolowej braci. Wszystkim grającym dziewczynom życzę sukcesów oraz wierności swojej pasji, a Was, mężczyzn, proszę o wyrozumiałość.
Konsolowcy całej Polski, łączmy się!
Yumetun

Co na to Jean-Claude?
No, chłopaki, jazda do salonów. Podejdźcie, zagrajcie, zaproście na kolację czy coś... Jean-Claude życzy wszystkim grającym dziewczynom alldabest i śle gierkę Yumetun.

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

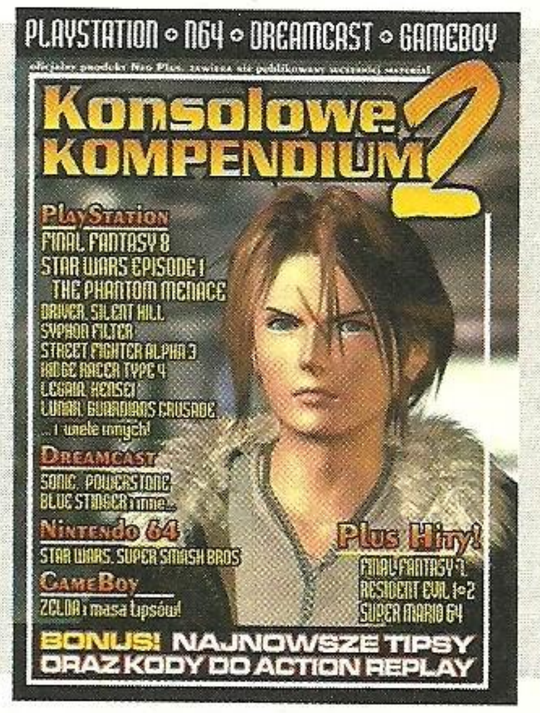
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

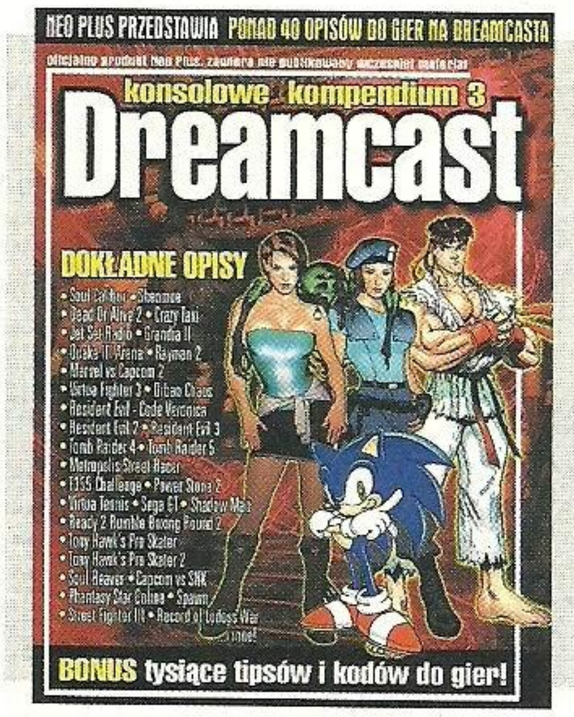
Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)





KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi i nie tylko. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista:

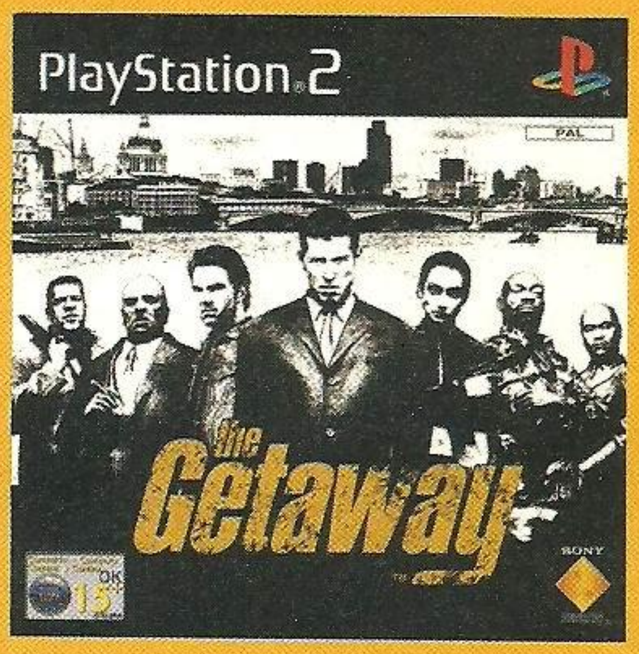
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

BONUS! BONUS! BONUS!

ZAMÓW DOWOLNĄ KSIĄŻKĘ DWA NUMERY ARCHIWALNE, LUB PRENUMERATĘ, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJE DEMO GIER THE GETAWAY i TEKKEN 4 NA PS2!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku.
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.
UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

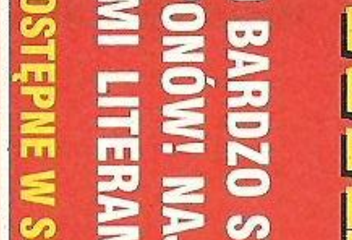
UWAGA! PROSIMY O BARDZO STARANNE WYPEŁNIANIE KUPONÓW! NAJLEPIEJ DRUKOWANYMI LITERAMI!

NUMERY 01 - 07 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 4D Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Faar Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PLAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, Virtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes



NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMIE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

SWW 2711

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA

zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)

Neo Plus numery:

KOMPENDIUM 1

☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.

KOMPENDIUM 2

☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

KOMPENDIUM 3

☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

PRENUMERATA
SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:
KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.
KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.
KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

PRENUMERATA
SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:
KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.
KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.
KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

PRENUMERATA
SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)
ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:
KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.
KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.
KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connected! - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japońskiej Gamecube

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - szesc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 43 maj 02
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A.,
Virtua Fighter 4, Smash Court Tennis
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje pierwszych gier.

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Toky-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2,
Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2
Extreme, Eterenal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Gully Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift, RTL Skispringen 2003

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2, Jurassic Park Operation Genesis i inne

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone, Raging Blades i inne
SPECJAL: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Effect Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykanskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 42 kwiecień 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube! Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięc nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri,
Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Del Saga, Galerians: Ash
EXTRA: Silent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza....

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAL: Silentarium - wszystko o SH3. Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAL: Nowa Zajawka - wszystko o graniu na komórkach, E3 2003 część 2

Odcinek dla poczty RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: Independent Press
na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa
numer: 38124011121111000001657638

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: Independent Press
na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa
numer: 38124011121111000001657638

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

telefon: .....

na dobro: Independent Press
na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa
numer: 38124011121111000001657638

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU _____ SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ][-][ ][ ][ ] .....

na dobro: Independent Press
na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa
numer: 38124011121111000001657638

Datownik [ ]

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

faq

Listy od czytelników w imadle Banana

Witam wszystkich serdecznie w tę zupełnie jak na razie nieośnieżoną Zimę. Adam nie ma gdzie skakać – to problem, ale jest całe mnóstwo bardzo fajnych gier – i to problemem nie jest. Poza tym jak widzicie zaczęła się manhuntowa dyskusja – prawdę mówiąc, dawno nie widziałem gry, która wzbudziłaby takie emocje wśród graczy. Dajcie znać co o tym sądzicie. Aha – dzięki Markowi nieoczekiwanie wraca konkursik na tytuł tej rubryki. Nagrody niespodzianki wyślemy, jak będzie za co. banan@neoplus.com.pl

NIEPOSPIESZNY Z TORUNIA

Cześć Banan

Witam.

Rzucam garść uwag, wątpliwości, sugestii i przytyków.
1. Gdzieś wyczytałem, że obecnie gazety powiększają swoją winietę, by być lepiej widoczne w gąszczu innych tytułów. Tymczasem wy robicie odwrotnie. No i ten spis zawartości numeru obok - ani to komunikatywne, ani estetyczne. Wróćcie do starego dizajnu - trzy okienka na dole i tam zachęta.

Tyle koncepcji, ilu ludzi. Przyjęliśmy taką, a nie inną formę i na razie będziemy ją realizować.

2. Mam pomysł. Skoro już macie Galerię Sław, to może warto zrobić z niej użytek? Na przykład w każdym N+ chociaż jeden weteran mógłby zamieścić jeden tekst (np. Wicik o piłce?). Myślę, że czytelnicy byliby zadowoleni, a wy zyskalibyście na atrakcyjności. Zły pomysł?

Pomysł nie jest zły, ale problem w tym, że autorzy w Galerii Sław nieprzypadkowo znajdują się tylko w niej. Otóż wszystkie te osoby są mocno zapracowane – Joseph prowadzi Ultimę i nie tylko, Wicik prowadzi Mantę i rozrasta się na świat, Anek własnym sumptem wydaje pisemko o pocketach, a kilka innych osób po prostu zakończyło współpracę i szczerze mówiąc nie mam pojęcia, co teraz robią. Ale z całą pewnością coś niezwykle ważnego, bo oderwało ich to od enplusa.

3. Ostatni specjał mnie przygniótł. Dwie strony o restrukturyzacji firmy (nawet Segi)??!!! Pachnie mi to jakąś „teorią organizacji i zarządzania". Nigdy więcej!

Hej, hej. Zaraz. Mówimy tu o Sedze – firmie bliskiej sercu niejednego gracza! Ja sam nie przebrnąłbym przez sprawozdanie z obrad akcjonariuszy Microsoftu, ale sama restrukturyzacja? Bez przesady. Poza tym nie było innych listów, w których ktoś krytykowałby ten materiał, a były takie, z których biło zainteresowanie. Co oznacza, że inne osoby przyjęły go bez sensacji. Poza tym Gulash to fanboj Segi.

4. Wydaje mi się, że każda firma powinna chwalić się osiągnięciami swojego człowieka. A N+ w ogóle nie wspomniało o tym, że opowiadania Grabbera hulały w „Science Fiction" i avatarae.pl, ani o tym, że zamieścił fachowy tekst o RPG w ... „Dekadzie Literackiej"! Toż to zdarzenie godne nagłośnienia, a wy ani mru-mru? Mimo, że nie podpisywał się ksywą, to przecież ten sam koleś, no nie?
Mam tu taką gamę odpowiedzi, że aż nie wiem, na która się zdecydować. Poza tym wszystkie są dla nas korzystne, że nie mogę się powstrzymać i jedziemy ze wszystkimi.

Jesteśmy skromni. Nie, naprawdę. W czasie mojej długiej kariery pismowogrowej spotykałem się z najróżniejszymi rubrykami z odpowiedziami na listy i za każdym razem wydawało mi się niezbyt fajne, kiedy w rubryce tej autorzy zamieszczali listy z pochwałami od czytelników. Może chodzi o to, że czytelnicy nie mają szansy zobaczyć, jakie listy trafiają do redakcji i ta może zamieszczać tylko listy pochwalne, albo wręcz owe pochwały fabrykować. Nie mówię, że tak się dzieje, ale uznawałem, że chwalić się nie trzeba. Oczywiście redakcji bardzo miło jest dostawać listy z miłymi słowami od czytelników, ale publikować ich nie ma co.
Właśnie chciałem przejść do punktu z niechwaleniem Grabarza, ale tak naprawdę to z tym opowiadaniem powinniśmy byli się jednak wychylić. Na szczęście karygodny błąd da się naprawić, szczególnie kiedy wytknie go spostrzegawczy czytelnik – co niniejszym czynimy.
Tak naprawdę to nie wiedziałem o tym opowiadaniu, a poza tym Grabarz i tak jest za dobry i wszyscy mu zazdrościmy. Te jego obrzydliwie fajne, wciągające i niepodrabialne wstępy – echhhh. Grabarz to w ogóle jest niezły koleś – zwycięzca multum konkursów (no w zasadzie wiem o jednym – na scenariusz do Call of Cthulhu z Magii i Miecza – ale jak już chwalić, to chwalić), ex-zastępca redaktora naczelnego MiM właśnie, były szef programowy Hypera i tak dalej. Człowiek sukcesu w dwóch słowach.

5. Neo+ piszące o N-Gage nieodparcie kojarzy mi się z Tede wspierającym Natalkę "Puszek Okruszek" Kukulską. Ale może się nie znam.

Dobra. Dla mnie N-Gage ssie. Głośno przy tym siorbiąc i cmokając. To chyba najbardziej niefajny, a już całą pewnością najmniej fajnie zrealizowany pomysł, jaki rynek przenośnego grania widział w ciągu ostatniej dekady. I pamiętam o WonderSwanie.
Gdyby zastanawiać się nad poszczególnymi czynnikami, to szanse gdzieś tam były. Nazwa na przykład – bardzo fajna. Proszę – na ceremonii róż pan kawaler daje pierwszy kwiatek. Granie bez kabelka – też niczego sobie. Druga różyczka dla bezprzewodowego multiplayera. Grafika – kolejna różyczka. Ale na tym kończymy. Dochodzimy do ekranu i... pierwszy zawód. Pionowy? Jasssne. Potem leci przekrapowy system zmiany gier z rozmontowywaniem telefonu włącznie. Chciałbym, żeby ktoś zrobił pewną statystykę. Jak już zbierze tych wszystkich stu posiadaczy N-Gage'a, którzy dostali go w prezencie i mieli przyjemność zmieniania gry na przykład w metrze albo tramwaju. To ilu z tej okazji nie ma już kompletnego zestawu do grania? Następna rzecz – wygląd telefonu. No

Fotokonkurs trzeci. Do jakiej gry nawiązuje to zdjęcie? Tym razem nagrodą będzie... będzie... koszulka Final Fantasy VIII. Piszcie na: gulash@neoplus.com.pl. Przy okazji: przysyłajcie nam też WASZE fotki, które WASZYM zdaniem nawiązują do gier - za opublikowane (i wykorzystane w konkursach) też będą nagrody. Rozwiązanie poprzednich konkursów już na następnych stronach...

właśnie. Już taki detal jak rozmowa bokiem pomijam, bo to nie wiadomo czy śmiać się czy zwracać. Do tego dodajmy jeszcze tylko promocyjną cenę oraz zapowiedzi PlayBoya stanowiące ostatnie maźnięcia pędzlem na wielkim płótnie „Porażki pod engejdżowicami".

6. Kilka uwag do mikrodyskusji o Manhuncie i przemocy w grach. Cokolwiek by pisać o nierzetelności dziennikarskiej, histerycznych artykułach, kampaniach przeciwników przemocy w grach, petycjach, procesach... jest to dokładnie to, o co chodzi panom z Rockstar. Rozgłos za friko. Taktyka godna podziwu czy odrazy - kwestia gustu.

No pewnie. Dlatego postanowiłem sprawę trochę rozdmuchać – tym bardziej, że bardzo wiele osób niezdrowo się Manhuntem podekscytowało.

Piszesz o tym, że nie dowiedziono bezspornie wpływu brutalnych gier na młodych ludzi. Moim zdaniem to przesadny minimalizm. Kojarzy mi się to z politykami mówiącymi, że „przecież nikt mnie za rękę nie złapał, a tak w ogóle to prowokacja." Jak myślisz, czy rodzicom wystarczy, że dana gra nie ma na dzieci (chyba, bo nie udowodniono) złego wpływu? No wow. Przecież oni nie chcą dla swych pociech rzeczy jedynie „nie-szkodzących". Chcą najlepszych, pomocnych, pożytecznych, prawidłowo wpływających na młodego człowieka.

Połowa ma to gdzieś. Dopiero jak stojący w śmiesznej czapce przy żółto-niebieskim szlabanie pan pomacha mikrofonem i z kimś porozmawia, zaczynają się nad tym zastanawiać.

A argument o nie-szkodzeniu brzmi jak wymówka i przyznanie się do winy. Ponieważ jeśli bronimy gier przed oskarżeniami o złym wpływie na dzieci, to TYM SAMYM uznajemy, że dobrego wpływu mieć nie mogą. Jedynie neutralny (jeśli obronimy). A to, jak już mówiłem, rodziców nie przekona.

No dobra – rzeczywiście pisząc, czy mówiąc o grach czuję się zepchnięty do defensywy. Może dlatego, że z okopu łatwiej ostrzeliwać tych atakujących, a zbyt wiele gier jest potwornie łatwym narzędziem w rękach sprawnych dyskutantów.

Wydaje mi się też, że jako redaktorzy gazet konsolowych w Polsce musicie szczególnie uważać przed np. dawaniem na okładce Manhunta.

Daliśmy go na okładce ponieważ jako pierwsi mieliśmy o nim szersze informacje oraz – ponieważ jest to naszym zdaniem godna uwagi gra. Jednych – aby przestrzec, innych – zajarać. Z całą pewnością znajdą się dzieci, które nie powinny w nią grać, ale opisaliśmy ją zaznaczając, że jest bardzo mocna, brutalna i kontrowersyjna. Sami nie wzniesiemy pochodni i nie nakażemy wycofania Manhunta ze sprzedaży. Możemy tylko o nim napisać. Co właśnie zrobiliśmy.

Ponieważ w Polsce ludzie grają na piratach młodzian zajarany tą grą nie będzie miał problemu z jej dostaniem. No chyba, że piraci pytają się dzieci o wiek, sprawdzają legitkę, później patrzą na oryginała (gra przeznaczona od tylu i tylu lat) i odprawiają je z kwitkiem. Ale szczerze wątpię ;)

Oczywiście masz rację. Ale wspominam – to nie jest nasza rola. My informujemy.

Ot, taka polska specyfika. Dlatego sądzę, że także na was ciąży większa odpowiedzialność niż np. na panach z niemieckich magazynów konsolowych (tam jest zielona krew w grach, więc ci to w ogóle mają luzy :).

TECHNIKUM im. J.S. Poyepa

Na pytania natury technicznej odpowiada red. Poyep - piszcie do niego pod adresem: poyep@go2.pl. Prośba o polskie znaki!

Witam!!!
Mam problem z DC. Konsola resetuje się, a właściwie wyłącza i włącza się w przeciągu kilku sekund. Czego może być to wina i jak to naprawić sposobem domowym?
Z góry dzięki, STARMEN

Wbrew pozorom to nie jest poważny problem, można sobie z tym poradzić samemu, nie mając nawet większego pojęcia o technice. Odłącz DC z sieci wyjmij modem i grę. Okręć 4 śruby ze spodu, zdejmij pokrywę. Po lewej stronie znajdziesz zasilacz. U spodu lewej strony jest włącznik sieciowy połączony szarym kablem z białą końcówką z zasilaczem. Odłącz ten kabel.
Odkręć 2 śruby trzymające zasilacz, zobaczysz 6 wystających styków, delikatnie podnieś zasilacz i wyjmij go z DC. Nie usuwaj plastikowej kładki, która tam jest. Jeśli to zrobiłeś koniecznie połóż ją z powrotem. Zerknij na te 6 styków i oczyść je z wszelkiego syfu, nie używaj do tego żadnych płynów. Dodatkowo delikatnie wciśnij te punkty (ale ich nie wyginaj!). Złóż z powrotem konsolę i gotowe. Ta metoda jest powszechnie znana i rozwiązuje 99% problemów związanych z resetowaniem się tej konsoli. Jednak nie biorę żadnej odpowiedzialności za jakiekolwiek uszkodzenia powstałe w związku z tym, że coś poszło nie tak. Jeśli obawiasz się – zanieś konsolę do jakiegoś warsztatu z tą instrukcją.

Witam
Mam do Szanownego Pana jedno małe zapytanie. Chodzi mi o Network Adaptor i jak to jest z tymi minimalnymi prędkościami do gry online na PS2. Sam mam na oku radiową stałkę 128kb/s (w miejscu, w którym żyje nic lepszego nie wymyślę) i NFS Underground. Czy płynna gra w ogóle wchodzi w rachubę?
Pozdrawiam, Piotrek J.

128kb/s to minimum, przy którym można myśleć o grze w jakiekolwiek porządne sieciówki. Powinno być generalnie OK, ale zaciachy na pewno się zdarzą.

Witam szanownego redaktora Poyepa!
Wiem, że temat ten był już poruszany do znudzenia, ale BARDZO potrzebuję Twojej rady. Chodzi mianowicie o głośniki. Mam X'a i jakieś 1000 zeta od grubego, brodatego gościa w aksamitnym wdzianku (tzn. ten stary sknera daje połowę). No i mam problem. Czy wspomniane przez Ciebie na łamach N+ głośniki Creative Inspire 5500 to najlepszy wybór za tę cenę? A może od tamtego czasu coś się zmieniło? I czy do podłączenia takiego zestawu potrzebuję tylko kabla optycznego (RGB z wejściem optycznym już mam)?
Z góry dziękuję za oświecenie i pozdrawiam, Łukasz

Model GD 580 jest lepszy – ma dodatkowy dekoder DTS i DPLII. Sekcja wzmacniacza pozostała bez zmian. A kabel optyczny powinien być w komplecie – jeśli go nie będzie, będziesz musiał dokupić. I tak, to wszystko, czego potrzebujesz.

Witam! Mam kilka pytań do Ciebie Poyepie
1) Jeśli zakupię zestaw Creative Inspire (CI) 5500, który ma jedynie dekoder Dolby Digital (DD) a gra/PS2 zapodaje dźwięk w Dolby Pro Logic II (DPLII), to jaki uzyskam efekt/co będę słyszał (mono, stereo, czy wszystkie głośniki będą grały)?
2) Czy dobrym rozwiązaniem (na pewno tańszym) jest zakup karty dźwiękowej do PC posiadającej dekodery DTS i DD oraz wejście/wyjście optyczne i podłączenie do niej zestawu CI 5100 zamiast np. zestawu CI 5700 posiadającego ww. dekodery? Same głośniki w obu zestawach Creative'a są chyba identyczne (a może się mylę?).
3) Mam na myśli konkretnie kartę firmy Terratec model Aureon 7.1 Space (test w ostatnim Komputer Świecie 25/03). Czy karta ta będzie poprawnie współpracować/obsługiwać system 5.1?
4) Jak podłączyć PS2 do karty i kartę do głośników aby to wszystko zagrało? Czy potrzebny będzie jakiś dodatkowy wzmacniacz? Jaką kartę byś ewentualnie polecał i czy Sound Blaster Live! by się do takiego podłączenia nadawał?
5) Gdzie w Polsce można kupić zestaw CI GD580 i za ile?

POZDR, Stały czytelnik NEO+

1. Będzie zdublowane stereo z przodu i z tyłu – nic ponad to.
2. Teoretycznie tak, ale pamiętaj, że karty z wejściem cyfrowym kosztują dość sporo. Głośniki w 5100 i 5700 są nieco inne.
3. Tak
4. Kablem cyfrowym z PS2 do gniazda oznaczonego jako spdif in, lub jakoś podobnie, a głośniki kabelkami do wyjść audio w karcie dźwiękowej. Zresztą te ostatnie powinny być oznaczone odpowiednimi kolorami. Trudno coś tu polecić, każda karta z wejściem cyfrowym będzie dobra. SB Live 5.1, takiego nie ma, no chyba że w wersji Platinum.
5. Nie mogę robić reklamy żadnej firmie na łamach pisma, niech najpierw przyślą do mnie hostessy to pomyślimy. Ale w sekrecie powiem Ci, że ten zestaw powinien być w każdym komputerowym (tfu!) sklepie.

Witam
Mam wiele pytań dotyczących ostatnio modnego i często poruszanego tematu na łamach waszego pisma, czyli dźwięku przestrzennego. Parę z nich będzie wykraczać po za ten temat, ale również będą dotyczyć dźwięku. Przepraszam za pytania, które znalazły odpowiedź już na stronach pisma, ale nie wszystkie numery posiadam i nie wszystko zrozumiałem. Bardzo proszę o pomoc gdyż nie bardzo mam, do kogo się z tym zwrócić, a pan wyrobił już sobie u mnie pewien autorytet w tych sprawach. Zatem zaczynamy:
1) Co trzeba posiadać, by móc się cieszyć dźwiękiem przestrzennym np. 5.1 lub 6.1 mając jedynie konsolę PlayStation 2 i bardzo dobrej jakości wieżę stereo? Co daje dekoder na pokładzie zestawów głośników? Czy jest on konieczny by uzyskać dźwięk przestrzenny?
2) Co to jest Dolby Pro Logic I i II oraz DTS, czym się różnią?
3) Czy do konstrukcji zestawu dźwięku przestrzennego można wykorzystać kolumny, które już posiadam lub/i głośnik niskotonowy? Oba komponenty obecnie są podłączone do wieży.
4) Jakie standardy teraz obowiązują?
5) Jaki system wybrać? Popularne pytanie, ale nakreślę moje wymagania by ułatwić i umożliwić odpowiedź. Chodzi mi o coś, co starczy na dłużej, co zarówno przy grach jak i filmach będzie dawało efekty warte swojej ceny. Coś, co później będzie można wykorzystać, np. za rok, dwa przy oglądaniu filmu. Boję się, że nagle zmienią się standardy i efekt oferowany przez głośniki nie będzie oferowany przez filmy i gry. Wiem o zestawach Logitech Z-680, Z-640, Z-5300 i o nowym X-620. O innych firmach, godnych polecenia i zaufania, nic mi nie wiadomo. Różnice w cenie ogromne, a jakość? Czy Z-680 jest wart swojej ceny? Specjalnie nie podaję kwoty, która mogę przeznaczyć, bo to zależy od tego, co najbardziej opłaca się zakupić. Nie chce kupić czegoś kiepskiego, a i nie zależy mi na przeroście formy nad treścią.
To chyba wszystko. Pozdrawiam, korral

1. Trzeba mieć wzmacniacz wyposażony w dekodery dźwięku cyfrowego i komplet głośników.
2. DPLI i II to systemu dekodowania analogowego. DPLI jest stary jak świat i kaprawy, DPLII jest nowy i zapewnia znacznie lepszą jakość dźwięku. DTS to system cyfrowy o nieporównywalnie lepszej dynamice i czystości.
3. To zależy, jeśli kupisz amplituner to oczywiście tak.
4. DPLII, DTS, DD, DD-EX, DTS-ES,
5. Wszystko zależy od czynników zewnętrznych. Ile metrów ma pokój, jak głośno chcesz słuchać muzyki... Sprawa nie jest na trzy linijki. Z zestawów, które wymieniłeś jedynie Logitech Z-680 jest całkowicie uniwersalny, zapewnia dużą moc i wygodę użytkowania, jednak biorąc pod uwagę że masz już subwoofer i przynajmniej 2 kolumny, oraz że cena Z-680 oscyluje wokół 2400 zł, lepiej byłoby kupić osobny amplituner i jeszcze 3 głośniki do niego (skoro masz już dwa głośniki i subwoofer)

Wszystko to nie zmienia faktu, że sam zagram w Manhunta z miłą chęcią.

8. Teraz coś lżejszego. Wygląda na to, że boysbandowy pojedynek między Justinem T. a Nickiem C. rozstrzygnięty. Przez KO :)

Biedny Nick. Ale jego bryanadamsowskie zajawki nie mogły zwyciężyć z neopimpowskim białym odbiciem Michaela Jacksona. Nie miał szans.

9. Kilka propozycji na nieustający konkurs na nazwę tej rubryki:
Pod palmami (aluzja do redagującego rubrykę :) – no - to mi się podoba, ale mało konsolowe, Konsoltacje – niezła gra słowna, ale sugeruje hardware'owe zacięcie rubryki, Księga wejść/wyjść – bilbijne nawiązanie plus gniazda na konsoli – okej, ale w salonie naprawy sprzętu elektronicznego „Raj", Agora :) - oczywiście, Source; •ródło, U źródła, Zlew, Przecieki(!), Mr Answer, Opinia Publiczna, K(onsolowy)OBOP – nieciekawy skrót, a poza tym nie każdy wie, co on oznacza, więcej nie pamiętam. Aha - pisze się "w imadle" a nie "w imadłe". Może tego nie widać, ale byk jest.
Pozdrawiam.
Marek, Toruń

Przy okazji – czasami bywam w Toruniu – daj jakiejś namiary na siebie to będzie okazja spotkać się czy coś.

SZEŚĆDZIESIĄTKA
Witam całą redakcję!!
Na początku złożę wam życzenia, gdyż numer, który trzymam ma nr.60, co oznacza wasze pięciolecie. Happy birthday to you, Happy birthday to you.

Dzięki.

A jeżeli chodzi o temat, to chcę poruszyć sprawę kobiet-konsolarzy. Rzeczywiście to bardzo rzadki gatunek i powinniśmy się cieszyć że jest na świecie taka Anko i ta druga (miała tak skomplikowane pseudo że ciężko mi je zapamiętać :-)).

Trudno bardziej zaimponować kobiecie niż zapomnieć jej imię. Yumetun.

Na list Anko zareagowałeś jak na cud, a w numerze bodajże jubileuszowym (czyli 55), kiedy to nie odpowiadałeś na listy, był pewien list od dziewczyny. Pisała chyba o tym, że jakiś koleś w MGS'ie wcale nie jest taki pikny, nie pamiętam, ale na pewno poruszała temat artykułu „Dlaczego pani soli kota".

Sprawdzę w archiwach.

W każdym bądź razie na ten list nie odpowiedziałeś nic, a przecież można go było opublikować trochę później i pozachwycać się konsolarzo-kobietami (trzeba wymyślić roboczą nazwę:-)).

Chodziło mi o to, że Anko napisała wyjątkowo długi list i wydaje się wyjątkowo mocno zainteresowana grami – ja znam dziewczyny, które czasami tam grają, ale tak bardzo zauroczonych tematem – naprawdę nie. Dlatego Anko potraktowałem, tak jak potraktowałem, bowiem na tle piszących dziewczyn wyróżniała się zaangażowaniem w temat.

A teraz trochę o panach, których spotkała ta druga dziewczyna (z numeru 60). Jeżeli oni nie zachwycili się tym, że katujesz w Tekkena, to nie byli to konsolarze, tylko jakieś laiki, które na konsolach znają się jak Banan na balecie (bez urazy:-)),

Uwielbiam Baryshnikowa. A skoro przy męskich tematach jesteśmy to chciałbym zwrócić waszą uwagę na pewną przyszłoroczna grę Sony – SingStar (w wersji Pop i Classic). Co powiecie na tego screena? Tak jak myślałem – dziesięć w skali Gejforta...

It's fun to stay at the Y-M-C-A
It's fun to stay at the Y-M-C-A

Przy okazji – po prostu musiałem gdzieś zamieścić to zdjęcie, a nie było lepszego miejsca.

a więc nie przejmuj się nimi i pomyśl o milionach innych fanów, którzy będą przed tobą klękać, jeśli tylko się ujawnisz.

Klękać, jak klękać. Ale z całą pewnością będą zachwyceni.

A teraz sprawa zdjęć publikowanych w N+ od pewnego czasu. Pierwsze zdjęcie kojarzy mi się tylko z GTA, gdyż tam sporo misji odbierało się przez telefon.

No proszę. Oczywiście, że tak.

Poza tym w tle widać miasto, a co do worka, to jak ktoś grał w trójkę, to wie że jest tam dużo śmieci. Drugie zdjęcie kojarzy mi się z grą, którą widziałem kiedyś u kumpla na PS one. Najpierw chodziło się kimś po jakimś terytorium, a to okazało się snem, później wychodziło się na ulice, było dużo mgły... Taki prosty horror.
Papapapa.
Danio

Kiedyś słyszałem o jakiejś grze na PS one, w której chodziło się bohaterem po jakimś miasteczku zasnutym mgłą i były potwory i w pewnym momencie on się budził i potem były jeszcze dwie części na PlayStation 2, a robią jeszcze czwartą, ale nie pamiętam, jaki był jej tytuł...

BEZDIAKTRYK
Na poczatek, zeby bylo jasne - brak polskich znakow diaktrycznych to nie moj blad, ale komputera, w ktorym popiepszyly sie wszystkie strony kodowe.

Sprytnie. Wszystkiemu jest winny komputer. A to „popiepszyły" pewnie dlatego, że na klawiaturze nie masz erzeta? (Koniec tych swawoli, resztę poprawiam - mac)

Piszę do was, ponieważ czytając ostatni N+ dostałem weny twórczej.
Oczywiście nastąpiło to po przeczytaniu FAQ'a (swoja droga ciekawe, dlaczego rubryka nazywa się FAQ, a nie np. Listy).

Ten temat poruszany jest już od jakiegoś czasu – zmienimy jak nam przyjdzie do głowy coś lepszego.

Zastanawia mnie, dlaczego dziewczyny grające w gry komputerowe traktujecie z takim zdziwieniem. Dziewczyna też człowiek - ma prawo do rozrywki. Zwłaszcza, jeśli jest to rozrywka najlepsza z możliwych. Czyli gry komputerowe/konsolowe/automatowe/komórkowe. Takie przykłady jak niejaka Anko się chwali (ale dlaczego nie podaliście jej danych osobowych?), sam bardzo

lubię bijatyki, a Soul Calibura szczególnie, ale ten tekst o Siegfriedzie to chyba przesada, zwłaszcza, ze Siegfiend to postać nieco słaba, a w nowej formie już się dziewczynom raczej nie podoba.

Postać nieco słaba? No nie wiem.

Bardzo denerwują mnie listy wkurzonych fanów GCN i Xboxa. Pierwsi są ślepi i nie widzą, że GCN powoli się wypala, a drudzy oczekują jakichś super pochwał nt. ich sprzętu. Xboxowi poświęcacie dużo miejsca i piszecie, że jest to najlepsza konsola pod względem sprzętowym, więc o co im chodzi? To na razie tyle, musze kończyć.
Nara.
Gabriel

No takie dwa, można by powiedzieć, głosy rozsądku. Ale może dlatego tak piszę, że tak właśnie uważam.

PROGRAMOWE PYTANIE
Co sądzisz o programie „Game Box", który nadawany jest na TVP1 w niedziele ok. godz. 9.50
Gus

Po pierwsze – to program lecący w telewizji publicznej. I już za samo szerzenie growości należy się tu szacunek. I to duży. Program, jaki jest – każdy widzi. Od strony produkcyjnej – profesjonalny, od recenzenckiej – już niekonkretny, ale to telewizja publiczna i nie może pozwolić sobie na ocenę produktów.
Poza tym telewizja jest bardzo cięta na kryptoreklamę i jest tam cały pion redakcji sprawdzających między innymi pod tym kątem wszystkie programy przed emisją. Może nie do końca podoba mi się formuła tego programu, ale realizowana jest sprawnie. No i duży plus za prowadzącą panią.
Nie, tą drugą – z jasnymi włosami.

PYTANKA
Witam cię Bananie.
Kiedy zaczniecie robić Konsolowe Kompendium 4?

Siemanko. Nie mam pojęcia, kiedy Gulash zacznie robić KK4. Zapewne jak tylko w filiżance z fusami pojawi się układ sugerujący, że nadszedł już czas. No chyba, że korzysta z jakichś bardziej zaawansowanych metod oceny sytuacji rynkowej.
(Kiedy przygotowywaliśmy Kompendium 3 i pisaliśmy o tym, wydawnictwo CGS nagle wystrzeliło z książeczkami pod podobnym tytułem (Kompendium), również o grach konsolowych. No i jakoś tytuł miał podobną czcionkę i... no nie do wiary, nawet kolory napisu. Hmm, cóż za zbieg okoliczności. Czego nas to nauczyło? Cóż, nie chwalić się za wcześnie – Gulash)

Ciekawi mnie to, bo niedługo kupuję sobie Xboxa.

Niezły pomysł.

I jeszcze dwie rzeczy. Czy wiecie coś na temat ewentualnej obniżki Xboxa?

Ja sam trzymam na podłodze, więc nie bardzo to sobie wyobrażam. Na razie nic o tym nie słyszałem.

A w Europie GameCube kosztuje 100 euro.

U nas przecież też jest tanie, jak sajgonka na stadionie.

I jeszcze jedno. Czy macie już jakieś informacje na temat Resident Evil 4.I na tym chciałbym skończyć.

Nie – nie mamy. Jak tylko się pojawią to nie omieszkamy ich zamieścić.

Pozdrawiam i życzę 10 lat na rynku.
Ams

Dzięki. Postaramy się.

ŚMIESZNA SYTUACJA
Heh, śmiesznie by było, gdybym otwierając następny FAQ zobaczył słowa „Piszę do Was niejako zainspirowany listem Yumetun..."

No zobaczymy, jak się uśmieją czytelnicy? Hę?

...
...
...
Tak właśnie myślałem. Poczucie humoru to jednak sprawa bardzo indywidualna.

Może to i sztampowe, ale za to prawdziwe. Nie dawniej jak miesiąc temu, list Anko odbił się u mnie donośnym hukiem uderzenia szczęki o podłogę. Szok był spory. Przychodzi następny miesiąc, otwieram pisemko i szczęka znowu spotyka posadzkę (tutaj pozdrowienia trzonowców dla Yumetun).

Cholera – dziewczyny jeszcze nie wysłały swoich zdjęć.

Trochę się boję następnego numeru, bo zęby pono trzeci raz nie rosną...

Miałem kolejne listy od dziewczyn, ale nie chcę uderzać cały czas w ten sam deseń.

Nie zamierzam jednak wielbić wniebogłosy wspomnianych dziewczyn, wiadomo, od tego w redakcji jest Banan (peace bro!).

Parzę też herbatę i wyrabiam podgodziny.

Mimo tego, jakie są wspaniałe albo i nie, to ważne, że są. Mam zamiar ustosunkować się do ich zarzutów.

Wow. Myślałem, że tylko mnie przypadnie to w udziale.

Otóż dziewczyny, zaprawdę powiadam Wam, nie dziwcie się zdziwionym Wami facetom (ani mej gramatyce).

Dziwnym nie jest.

Osobiście znam wiele dziewczyn,

Zaraz? Don?

trochę kobiet,

Juan?...

jednak żadna z nich (oprócz jednej z moich młodszych sióstr) nie gra. Owszem, pogrywają jak to płeć piękna w różne gierki (całe szczęście niekiedy z nami ;),

aaa. Zapraszam panie de Marco...

ale nie w gry video. W tym miejscu opowieść oparta na faktach autentycznych.

...w sumie nic dziwnego, że z polskim tak kulawo...

Mianowicie podczas tegorocznego pobytu w drugim (po Japonii ofkoz) raju graczy zwanym USA, było dane mi spotkać wielbicielkę Nintendo.

Podczas ostatniego E3 miałem okazje poznać przemiłą sprzedawczynię w sklepie z grami – śliczniutką przedstawicielkę neogotyku z mnóstwem kolczyków i znajomością gier. Szybko musiałem się kilka razy siarczyście spoliczkować, żeby się otrząsnąć.

Leżę sobie nad basenem i czytam N+ z Larą i N-Gage na okładce, wtem podchodzi do mnie Ninny dziewczyna. Okazuje się, że zauważyła Wakeboarding Unleashed, które to ponoć miało wyjść również na Kostkę. Na imię jej było Carmen (nie Electra, ale też do rzeczy), wypytała mnie o gazetę (tutaj Wasz dział promocji wisi mi duuże piwko) i ucięliśmy sobie pogawędkę na temat konsol.

No proszę.

Ciąg dalszy tej historii pozostanie moją tajemnicą, bo to nie czas i miejsce po temu. Carmen studiuje animację komputerową, a sytuacja i ceny konsol w stosunku do zarobków na polskim rynku były dla niej podobnym szokiem, jak atak na WTC. Wtedy jeszcze chciałem przywieźć do Polski GC, jednak po rozmowie z nią, zobaczyłem wizję mnie kupującego jedną grę na pół roku i w ten sposób obok DC spoczęła PS2.

To chyba powinieneś był napisać „Sonny dziewczyna"...

Zresztą każdy z nas zna tą szarą rzeczywistość. Jeśli ktokolwiek spodziewa się w tym miejscu morału, to odpowiadam, że historia specjalnie jest bez morału, każdy wyciągnie go sobie sam.

Filmy i książki uczą, że ta historia powinna się zakończyć ślubem i długimi napisami końcowymi.

Wracając do unaoczniania faktu, iż jest się konsolowcem, sprawy nie ułatwia dostępność gadżetów typu kurtki, bluzy, koszulki. Z drugiej strony prawdziwy fan z pewnością jakoś je zdobędzie, więc jeśli już spotkamy kogoś takiego, to wiadomo, iż zasługuje na nasz szacunek. Podobnie zresztą jak reszta ludzkości, lecz zawsze to coś innego. Tutaj pewnie zrozumie mnie Marcellus; kiedy kilka lat temu udało mi się w końcu sprowadzić koszulkę Realu Madryt, byłem wniebowzięty; jakiś czas potem mijałem fana Atletico i nie powiem, fajnie się poczułem, wymieniliśmy pozdrowienia. Marzy mi się, że może kiedyś granatowy napis TEKA skojarzy jakaś niewiasta. Mam nadzieję, że z konsolowcami (paniami i panami) będzie podobnie. Być może właśnie wspomniane na początku Jaskółki uczynią tę wiosnę i wyjdziemy w końcu z domów na ulice.
Czego Wam i sobie życzę
Książe Przypływów
Sławek

Całkiem nieźle, Sławku. Urzekła mnie Twoja historia. Swego czasu prognozowałem, że prawdziwym zwiastunem popularyzacji konsol w Polsce będzie moment, kiedy związane z nimi pytanie pojawi się w Milionerach. Teraz, kiedy mamy to już za sobą, czekam na moment, kiedy u pani Drzyzgi pojawią się goście w programie „Mąż wybrał konsolę, a nie mnie" - ewentualnie – „Tata klepie mnie w Pro Evo". Bo wrzucenie zadania do „Drugiej Twarzy" albo „Życiowej szansy" jest tylko kwestią czasu...

NIESTETY, NIE
Siemka. Premiera Final Fantasy X-2 w Europie miała być w grudniu tego roku, a czemu nigdzie tej gry nima? Proshe o jakieś wieści czy cuś, bo jeśli tej gry nie będzie do świąt, to matula po świętach jush mi jej nie kupi i mushę wiedzieć. Z góry thanx.
adasko

Gry nie ma, bo nie zostanie wydana przed świętami. Electronic Arts zapowiada ją na 12 lutego 2004.

W DUECIE
Cokolwiek nie jest szczęściem jest mi obce! Szczęściem dla nas są gry. Ostatnio zauważyłem, że często w grach to szczęście jest podwójne ponieważ umieszczane są duety i czasem możliwość gry innym bohaterem. Zacząłem kombinować, kiedy się to zaczęło. Chyba od gry Spy vs Spy, choć tak naprawdę to oni nie byli kumplami. Najfajniejszy z duetów to stworzyli chyba bohaterowie mojej ukochanej gry wszechczasów Another World. Potem przypominam sobie bohaterów Donkey Kong Country i niezliczone gry typu Double Dragon. Jak jest obecnie? No duecik mój ulubiony to Jak i Daxter, oni przypominają Asterixa i Obelixa, ich zachowanie jest przekomiczne. Nie zapominam o Primalu, gdzie nasz chłodny, kamienny koleżka rządził. Faworyt tego roku Prince, też ma koleżankę, całkiem zresztą przyjemną. Ratchet i Clank, wesołki z nich. Czy wam podoba się taki trend duetowy? Ja uważam że jest całkiem w porządku, duety są zabawne (kto pamięta Floigan Brothers). W rpgach mamy całe drużynki, ale to temat na inną pogawędkę.
ASMODEUSH

Rzeczywiście jest miło. Jednak dla mnie fajne jest, kiedy sterowanie jedną z postaci naprawdę bardzo różni się od sterowania drugą. A niewiele gier wykracza poza schemat – ten to potrafi uderzyć pięścią, a tamten drugi – strzelić z pistoletu.
Stara sprawa z tymi duetami, wystarczy spojrzeć: Flip i Flap, Bolek i Lolek, Banan i Gulash, Kuzo i Rau, Ken i Ryu – jest wiele duetów, które pchnęły historię naprzód. Myślę, że to naturalna kolej rzeczy i cieszę się, że kolejny czujny obserwator rzeczywistości dostrzegł to zjawisko.

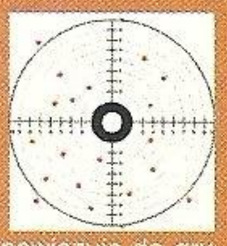
Fotokonkursy 1 oraz 2 rozstrzygnięte!

Sierotka wylosowała spośród poprawnych maili dwójkę zwycięzców.

Fotka 1 z numeru 59 została zainspirowana GTA Vice City.
Nagroda w postaci portfela z logosem FFVIII leci do Kamili Kłos. Fotka 2 z numeru 60 została zainspirowana serią Silent Hill.

Nagroda w postaci koszulki leci do pana ukrywającego się pod pseudonimem „Daro".

Chybione strzały...
A było tego całkiem sporo. Oto wybrane wypowiedzi:



„Moim zdaniem zdjęcie z 59 nr N+ nawiązuje do save pointu z gry Parasite Eve."
„W numerze grudniowym zdjęcie nawiązuje do gry S.T.A.L.K.E.R."
„Obrazek z grudnia pochodzi z Manhunta"
„Screen z konkursu fotograficznego z grudniowego numeru NEO+ kojarzy mi sie z grą Fallout : Botherhood of Steel"
„Co do fotki z grudniowego N+, to mnie osobiście kojarzy się z napisem "No tresspass, violators will be shot, survivors will be shot again" (cytuję z pamięci, może się trochę różnić) będącym w tle za Philem (dobrze pamiętam?) z gry... Vice City."
„Numer 59 - trudna sprawa, w niejednej grze występuje budka telefoniczna. Stawiam na Silent Hill 3 ze względu na odwieszoną słuchawkę i czarny worek na śmieci (jeśli to wogóle worek)."

Angielski - Twój wróg!

Przypomniała mi się, ni z gruchy, ni z pietruchy, zabawna anegdotka z czasów świetności Amigi.

Amiga to była taka stara, dobra konsola, na której można było także pisać literki - bo miała klawiaturę - układać prześliczne melodyjki oraz renderować kuleczki, przy pomocy myszki i programów graficznych trzy de. To tak dla przypomnienia. W każdym razie żalił mi się kiedyś kolega, że będąc na giełdzie miał problemy z zakupem gry o wdzięcznej nazwie Bubble Bobble. Szukał, pytał i nic. Nikt nic nie widział, nikt nic nie wie. A taka popularna gra! Miał już zrezygnować, gdy wydało mu się nagle, że reakcje giełdziarzy są nadto podejrzane... Czy jest Bubble Bobble? - pytał, wymawiając poprawnie. Przerażenie w oczach. Nie ma! Ponownie. Czy jest…? Eee. Czy może…? Co?! Bobobobo?! Nie - 'b ^ b.l - 'ba:b.l. Rany boskie! Niech pan to napisze! Aaa... bubleboble, trzeba było tak od razu.
Tak się niefortunnie składa, że zdarza mi się uczestniczyć w sytuacjach, które mogłyby dać początek tego typu anegdotom, tyle, że zgoła odwrotnych. Czy jest sprinter-cel? - pyta mnie jakiś podochocony miłośnik elektronicznej rozrywki. Nie - odpowiadam łagodnie, obawiając się, czy pytającemu nie przyjdzie na myśl, że seplenię - "splinter sel" niestety został sprzedany. A roudż spir?! Roudż spir jest może? - nie rezygnuje klient. Myślę chwilę, co zainteresowany zdaje się brać za dobrą monetę. Ro... - głos więźnie mi w gardle - …zestaw kolekcjonerski "Rainbow Six" owszem, o tu, proszę. Uff… Czasem jednak źle ocenię sytuację. Czy mogę zobaczyć Grant-czif-auto? - atakuje hobbit z workiem na kapcie i odblaskami na tornistrze. "Grand Theft Auto"? - pytam grzecznie, starając się wymawiać jak należy. Oczy jak spodki - nie, no! Chodzi mi o gie-te-a! Ożesz Ty! - myślę sobie, częściowo także pod adresem jego pani od angielskiego. Szczyty niedorzeczności zdecydowanie bije większość prób wymówienia pięknej nazwy gry "Chrome", na drugim miejscu plasuje się niesamowity upór w przerabianiu podtytułu nowego "UFO"; "Aftermath" najwyraźniej jest mniej znanym wyrazem niż pospolite słówka "after" i "mecz" (tylko, na wielkie UFO, co to znaczy, ten aftermecz??).
Wszystko oczywiście tonie w morzu codziennych tekienów, tikenów, metal-dżir-solidów, un-reali oraz chaos-legionów. I żeby tylko ucho cierpiało! Wystarczy zanurkować w sieci, przejrzeć usenet, czy, ahem, recenzje na fanowskich www. Deja-vu, niby z innej beczki, ale jednak. Nawet na aukcjach roi się od Virtual Fighter'ów, Colinów McRea, Bornoutów, Bournoutów, Borneoutów, Gateway'ów, a także Jax & Deksterów. Co jakiś czas dyżurne Grand Turismo. Albo Gran Tourismo, czy Gran Tursimo - inwencja piszących tytuły gier również zdaje się nie mieć granic (a co powiecie moi mili na "Tony Hawk Proscater" i "Age of Empayer II"...?). Mógłby ktoś powiedzieć, że się czepiam. Że to sprawa drugorzędna, czy się poprawnie wypowiada, zapisuje, zapamiętuje nazwę/tytuł ulubionej zabawki. Że istotne jest, iż każdy wie, o co chodzi. No, może i racja. Ale zauważyłem, że o niebo lepiej konwersuje mi się z osobami, które choćby starają się poprawnie wymawiać tytuły gier. Którym nie sprawia trudności raz na jakiś czas zerknąć w odpowiednie strony w sieci lub książki by sprawdzić, czy nie popełniają gafy. Po stokroć wolę, gdy ktoś wtrąci: "nie jestem pewien, czy to tak się wymawia", niż gdy struga speca, a zasuwa "faloutem" między oczy. Darzę ogromnym szacunkiem ludzi, którzy potrafią zastanowić się nad wymową, pisownią i podobnymi drobiazgami. I dotyczy to czegokolwiek, nie tylko tematów wokół naszego hobby. Konwersacja z kimś, kto wali błędy w tytułach gier bądź błędy ortograficzne i - co istotne - zaraz po tym dodaje "zwisa mi to", względnie "ja mam na to papier od doktora", w dziewięciu, powiedzmy, przypadkach na dziesięć okazuje się dramatyczną stratą czasu.
Dalej spece od gier, brać się do słowników i książek, słuchać uważnie, co do Was mówią ludki z telewizora. Pokażcie, że się mylę, że prawdziwy gracz, to taki, co potrafi wymówić i zapisać nawet tak straszliwe nazwy jak Duke Nukem czy minor counter hit ;) Bo jeśli jeszcze raz usłyszę "rezident ewil", to żebym tak zdrów był, pogryzę.
Vandariel

PS: Aby to marudzenie miało wydźwięk prawdziwie edukacyjny, polecę na koniec moje ulubione strony w sieci, na których można obejrzeć wymowę angielskich słów w symbolach fonetycznych lub nawet posłuchać, jak się ma "bubble" do "bobble". Szkoda, że Enplus nie jest - póki co - multimedialne i jedyne dźwięki jakie wydaje, to miły szelest - wrzuciłbym wymowę bezpośrednio do artykułu...
http://dictionary.cambridge.org/
http://www.bartleby.com
http://www.merriam-webster.com

Nowy PRINCE OF PERSJA-angielski -zafoliowana — Kup Teraz!

KOMPENTIUM KONSOLOWCA!!!! — Kup Teraz!
Gran Tourismo 3

@#$ HUNTER THE RECKOKING @#$ PS2 (79 pkt.) — Kup Teraz!

Grand Turismo 3 — Kup Teraz!

KONKURS!

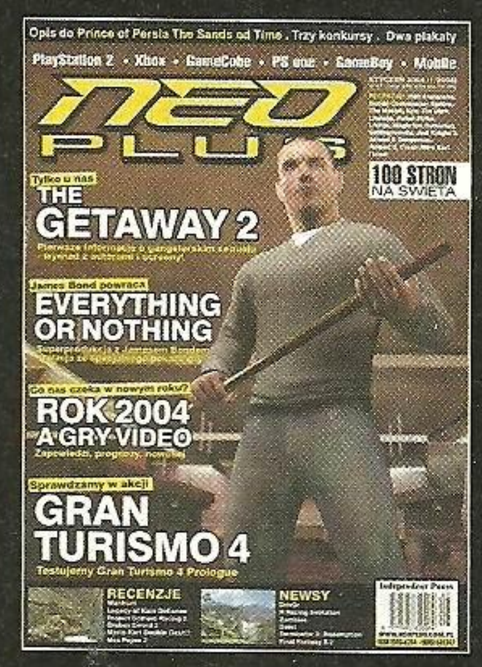
Do wygrania: trzy egzemplarze WORMS 3D na PlayStation 2

Pytanie: jak nazywa się ekipa twórców serii Worms?
d) Team Rocket
e) Team 36
f) Team 17

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści D, E lub F poprzedzoną hasłem NEO (NEO D, NEO E lub NEO F)

Nagrody ufundowała firma CD Projekt sp. z o. o.

Koszt wysłania jednego SMSa to 2zł + VAT. Usługa dostępna w sieciach ERA/Plus/IDEA. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.



nr 61 styczeń 2004
(01/2004)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Banan
Tomek Bykowski
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Marcin Kawa
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Janusz Wasilewski

Hall Of Fame
Anek, Brat, Joseph, Merlin, Origin, Szymon Maślak, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus@neoplus.com.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Killzone

Na widok tych shotów ciągle przecieramy ze zdumienia oczy. Ale ich rozdzielczość, oraz kilka innych szczegółów wskazują na to, że pochodzą bezpośrednio z gry i nie są spreparowane przez PR-ów. Widzieliśmy również bardzo krótki fragment gry w akcji na specjalnej kasecie video i co tu dużo ukrywać - robi piorunujące wrażenie. Autorzy przez cały czas milczą, co sugeruje dwie rzeczy. Po pierwsze, projekt jest ciągle w zbyt wczesnej fazie, by zaprezentować światu choćby krótkie demo. Po drugie zaś - jest to jedna z najważniejszych gier dla Sony w 2004 roku i firma trzyma na nim łapę. Tak czy inaczej na Killzone czekamy z utęskieniem. Gra ukaże się na PlayStation 2 w 2004 roku.